

Terreur sur L' Orient Express

1° époque — Londres 1923

Les protagonistes :

Konstantin Lukic, un boxeur serbe, grand, jeune, athlétique, en quête de victoires pour se faire un nom. Fournisseur du Professeur Julius en tabac à chiquer « Sombraje ».

Brian Kitchen, la trentaine, journaliste mondain au Times. Il a croisé à plusieurs reprises le Professeur lors des meilleures soirées de la bonne société.

Don Diego de la Vega, petit, la trentaine, un lanceur de couteau de cabaret en quête de renommée internationale. En fait, un petit malfrat français qui prend des airs de matador avec un accent épouvantable. Toujours à la recherche de la « cibla parfeta ». En France, il passait dans des cirques. À Londres, il se présente sur les meilleures scènes où son accent espagnol d'opérette fait merveille.

Abigael Lomond, grande Gueule Cassée de la Guerre mais surtout Lord écossais, marchand d'art. Il est à Londres pour voir la fameuse collection maya de Lord Mosley. Le Professeur a fait appel à son expertise dans le passé.

Aimé Dieulevin, 35 ans, médecin chef du service santé à l'ambassade de France à Londres. Il connaît bien l'Orient. Le diplomate a eu recours au service du Professeur pour des traductions.

Les protagonistes sont invités par le Professeur Julius Smith à la conférence qu'il donne le mercredi 3 janvier 1923 à 20 heures au Lexington Palace. Ils font connaissance.

Ce qu'il faut savoir sur votre ami, le professeur Smith

Le professeur Julius Arthur Smith, docteur en littérature, est âgé de 59 ans. C'est un Anglais plutôt costaud, un professeur d'université qui se consacre dorénavant exclusivement à la recherche. Il est reconnu pour sa barbe et sa longue moustache recourbée, qui lui donne l'apparence aimable d'un phoque.

Sa passion pour le tabac dégoûtant (particulièrement pour le Sobranje des Balkans d'une répugnante teinte noire), ses histoires passionnantes et son rire tonitruant sont également connus de tous.

Le professeur Smith a beaucoup voyagé à travers toute l'Europe. Ses domaines de spécialisation sont les langues européennes et l'archéologie. Il a obtenu son doctorat en littérature à l'Université de Vienne. Par le passé, il vous a aidé à traduire des textes complexes. Maintenant, son attention se porte plus vers les domaines parapsychologiques, dans lesquels il obtient d'excellents résultats.

Le professeur a une maison à St. John's Woods, où il reste lorsqu'il se trouve à Londres. Pour l'instant, elle est en rénovation pour agrandir la bibliothèque et les investigateurs doivent donc loger à l'hôtel.

Lorsqu'il est à Londres, le professeur donne souvent des cours à l'Université de Londres ou des conférences à la bibliothèque du British Museum. Il est membre de l'Oriental Club, mais il n'assiste pas aux réunions aussi souvent qu'il le voudrait. Sa maison de campagne se trouve non loin de Cambridge. Son épouse, Margaret, est décédée en 1919. Ces jours-ci, son serviteur, Beddows, qui lui sert aussi d'ami, d'assistant et de confident, est son seul compagnon.

La conférence porte sur les phénomènes paranormaux (vérité et arnaque). À l'issue de cette conférence, le Professeur convie tout le monde pour un thé chez lui, le samedi 6 janvier.

Mais, au matin du 6, deux articles dans la presse attirent l'attention des aventuriers.

« La maison de Julius a brûlé et le Professeur a disparu. »

« Un homme meurt trois fois. »

Trouvant ces coïncidences très louches, nous nous lançons dans l'enquête sans tarder :

D'après l'inspecteur Fleming, l'incendie est criminel. Pas de trace du corps du Professeur et on a aperçu le serviteur de Smith, Beddows, s'enfuir juste avant l'incendie. Le voisinage confirme la présence d'individus coiffés de fez rouges et lanceurs de bombes incendiaires.

Sur le triple meurtre, l'enquête de police en cours révèle :

Trois personnes avec la même identité, celle d'un antiquaire (Mehmet Makryat), ont été retrouvées mortes, poignardées en plein cœur, dans une chambre miteuse de l'hôtel « Chelsea Arms ». Ils étaient partiellement écorchés et avaient tous reçu le même télégramme « Retrouvez-moi à Londres, urgent, signé M ».

Dans l'après-midi, les PJ décident de visiter la maison boutique de Makryat, au 3 Brophy Lane. C'est plus un bazar oriental qu'une boutique d'antiquaire. L'homme est parti précipitamment et nous constatons que quelqu'un est passé avant eux. La fouille générale et minutieuse aboutit à une découverte faite par Abigaël Lomond. Dans un livre de compte, est retranscrite une vente bizarre, un train électrique cédé fort cher à un certain Henri Stanley, cette maquette ferroviaire provenant de la vente de la succession d'Alexis Randolph.

En fin d'après-midi, le lanceur de couteau et le boxeur décident de louer une chambre au Chelsea Arms. Après avoir dépensé une fortune pour arroser le gardien et visiter la chambre morbide, ils en ressortent sans plus d'élément.

Dans la soirée, un message laconique du Professeur nous parvient, adressé à Lord Lomond : « Venez vite...ne pas être suivis ! ». Il nous indique une adresse à Cheapside.

La demeure d'un professeur brûle On craint pour sa vie

Le professeur Julius Arthur Smith, personne bien connue dans le milieu universitaire, a été recherché aujourd'hui après l'incendie de sa demeure de St John's Woods dans des circonstances mystérieuses.

Le serviteur de M. Smith, un certain James Beddows, a également disparu. Des témoins ont vu un homme ressemblant à Beddows fuir la demeure juste avant le début de l'incendie.

Toute personne sachant où trouver le professeur Smith ou M. Beddows est priée de contacter le sergent Rigby au Service des incendies criminels de Scotland Yard.

Un homme meurt trois fois en une nuit Trois corps à l'hôtel

Chaque homme est détenteur de la même identité

Trois hommes morts ont été retrouvés hier soir dans un hôtel de Londres, tous portant des papiers d'identité officiels indiquant qu'il s'agit de M. Mehmet Makryat d'Islington. Tous trois ont été poignardés en plein cœur.

Les femmes de chambre de l'hôtel Chelsea Arms ont découvert les cadavres. La chambre était réservée au nom de M. Makryat.

Des papiers d'identité non falsifiés identifient les trois hommes comme étant la même personne : M. Makryat est un commerçant en art et en antiquités turques bien installé en ville. Les trois victimes se ressemblent et se sont fait passer pour M. Makryat depuis leur arrivée à Londres, séparément, il y a trois jours.

Étonnamment, le véritable M. Makryat, ou du moins l'homme décrit par les voisins de la boutique comme étant M. Makryat, ne s'est pas manifesté. La police lui demande de venir s'identifier.

Les passeports de ces trois ressortissants turcs montrent qu'ils ont beaucoup voyagé séparément à travers le monde au cours des trois dernières années. L'inspecteur Fleming, de Scotland Yard, ne peut expliquer la signification de cette découverte étrange, mais souhaite s'entretenir avec tout Mehmet Makryat encore en vie.

Le Simulacre de Sedefkar

Il est 21h30 quand les aventuriers, aussi discrets que des ombres, et pour cause, la ruelle est plongée dans une pénombre propice, se présentent devant un immeuble miteux. Après un repérage minutieux, Don Diego couvre les arrières. Il surveille les accès, ses couteaux prêts à jaillir. Au 2^e étage de ce rade, une porte. Après une écoute attentive, Lomond sort ses rossignols pour un crochetage dans les règles de l'art.

Les notes de Beddows

Le Simulacre de Sedefkar est un artefact occulte maléfique. Il a été démantelé à la fin du dix-huitième siècle et éparpillé à travers l'Europe. Il faut retrouver les morceaux pour les détruire.

La statue a été démembrée à Paris juste avant la Révolution française. Il est possible qu'un morceau se trouve encore en France. Le propriétaire était un noble, le comte Fenalik.

Les soldats de Napoléon en ont emporté un morceau à Venise lorsqu'ils ont envahi la ville.

Un autre fragment s'est retrouvé à Trieste à la même époque. Nul ne sait ce qu'il en est advenu. Chercher Johann Winckelmann au musée de Trieste.

Il pourrait y en avoir un morceau au Royaume des Serbes, Croates et Slovènes. Il faudrait commencer par le Musée national de Belgrade. Le professeur Milovan Todorovic en est le conservateur.

Un morceau a été perdu près de Sofia durant la guerre bulgare de 1875. À cette époque, les objets de valeur étaient cachés aux envahisseurs et il est donc possible qu'il ait été enterré quelque part.

Un morceau était en circulation à Paris juste après la Grande Guerre et a été vendu à quelqu'un habitant Milan.

Le seul moyen sûr de détruire la statue est de la ramener à son emplacement original, un endroit à Constantinople appelé la Mosquée désertée. Le rituel qui permet de détruire totalement la statue est indiqué dans un document connu sous le nom de Parchemins de Sedefkar.

En vain. Dieulevin finit par taper à la porte et se fait connaître. Elle s'ouvre, dévoilant le vieux Beddows, les mains bandées. Dans un mauvais lit git Julius, gravement brûlé. Le serviteur nous fait le récit de l'assaut de la maison du Professeur par des sbires turcs de la secte du fez rouge. Smith, difficilement, nous explique qu'il est sur la piste depuis des années, d'un très puissant artefact maléfique : le Simulacre de Sedefkar. Il nous remet 1.000 livres et nous demande de retrouver l'armure maléfique et ses parchemins et, enfin, de la détruire. « Faites le voyage avec l'Orient-Express ! Je ne peux plus le faire ». Il a pris ses dispositions pour se faire soigner très discrètement dans un établissement pour anciens combattants.

Chez Brian, le 7 janvier 1923 à 10h, nos aventuriers sont attablés autour d'un copieux petit déjeuner. Dans le Times, un article attire leur attention : « Un homme disparaît en fumée ». Il s'agit d'un certain Henry Stanley. Kitchen appelle un collègue du Times pour en savoir plus, sans résultat !

Un homme disparaît dans un nuage de fumée

Un cas de combustion spontanée ?
Quel lien avec l'affaire du triple meurtre ?

La police enquête aujourd'hui sur la disparition de M. Henry Stanley, 41 ans, habitant Stoke Newington. Les faits ont été signalés par sa logeuse, Mme Constance Atkins.

Elle affirme avoir entendu un cri venant de la chambre de M. Stanley, à l'étage, autour de huit heures. Comme il ne répondait pas à ses coups à la porte, elle est entrée. La pièce était pleine de fumée, mais il n'était pas là.

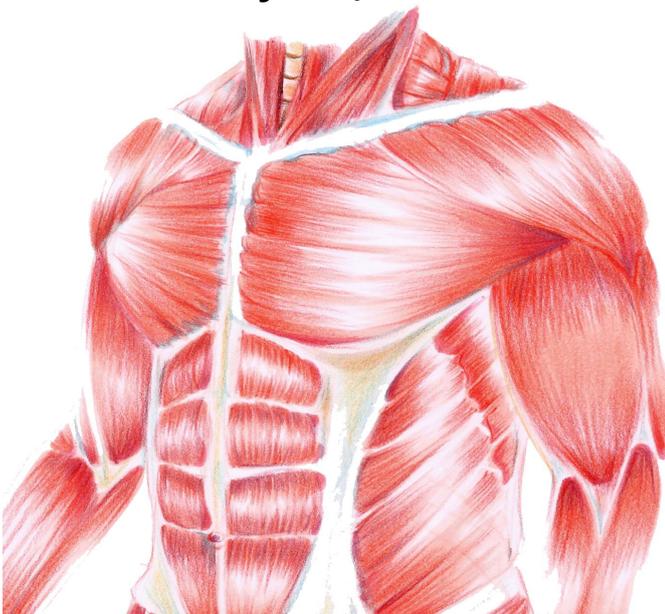
M. Stanley n'est pas marié. C'est un passionné de trains, appartenant à la London Train Spotter's Association.

Sa disparition pourrait être un cas de combustion spontanée, ce que la police refuse de commenter. L'Angleterre en a connu plusieurs depuis le début du siècle. Le plus récent est celui de M. J. Temple Thurston, qui a péri brûlé dans sa demeure de Dartford, Kent, en 1919.

Nous avons appris qu'un train miniature trouvé sur place aurait pu provoquer l'incendie. Le disparu avait acheté ce jouet pour enfants la semaine précédente dans le magasin de Mehmet Makryat.

Nos lecteurs se souviennent peut-être que trois corps, tous identifiés comme étant M. Makryat, ont été découverts en début de semaine dans la chambre d'un hôtel de Chelsea. La police n'exclut pas que les deux affaires soient liées.

Nul ne refuse, l'écorché !



L'équipe s'organise. Don Diégo se charge de réserver des places sur l'Orient-Express. Il apprend ainsi qu'il y a des départs tous les jours mais que le véritable train luxueux et raffiné se prend en fait à Paris. S'il y a des contrôles douaniers à toutes les frontières, il n'est pas utile de demander des visas même si les armes de poing doivent faire l'objet d'une déclaration.

Ce 7 janvier, Londres est agitée par une grande manifestation qui accueille la marche des chômeurs, non loin du British Museum. À l'intérieur, nos protagonistes sont en quête d'informations sur l'histoire du Simulacre et d'autres pistes évoquées par Beddows. Pour l'heure, ils sont bredouilles, ne mettant la main que sur une vague note à propos d'un Simulacre du Diable, référencé à la Bibliothèque Nationale de Paris. Malgré une foule bruyante à l'extérieur, Dieulevin et Lomond perçoivent le bruit d'un corps qui chute lourdement. Non loin, un homme avec un grand manteau et un chapeau est au sol. Aimé ne peut que constater le décès. L'homme est entièrement écorché, « pelé » comme dirait Lomond qui le fouille rapidement en toute discrétion. Il met la main sur une note inscrite sur un morceau de peau : « *Nul ne refuse l'écorché !* ». L'inspecteur Flemming ne tarde pas et fait un rapprochement « hasardeux » avec les trois morts de l'hôtel Chelsea. Pour le reste, il se perd en conjectures.

Le Lord esthète et le boxeur serbe se mettent en quête de visiter le meublé de feu Stanley. Ils tombent sur Constance Atkins, une logeuse tatillonne qui monnaye avidement ses souvenirs. La veille, vers 19h, Henry Stanley est monté dans sa chambre pour faire marcher une maquette de train récemment acquise. Peu après, il y a eu du vacarme et un grand cri. Elle est montée pour découvrir une chambre enfumée et constater la disparition inexplicable de son locataire. La police a fait les constatations d'usage et a récupéré la maquette.

Les voiles du temps se sont refermés

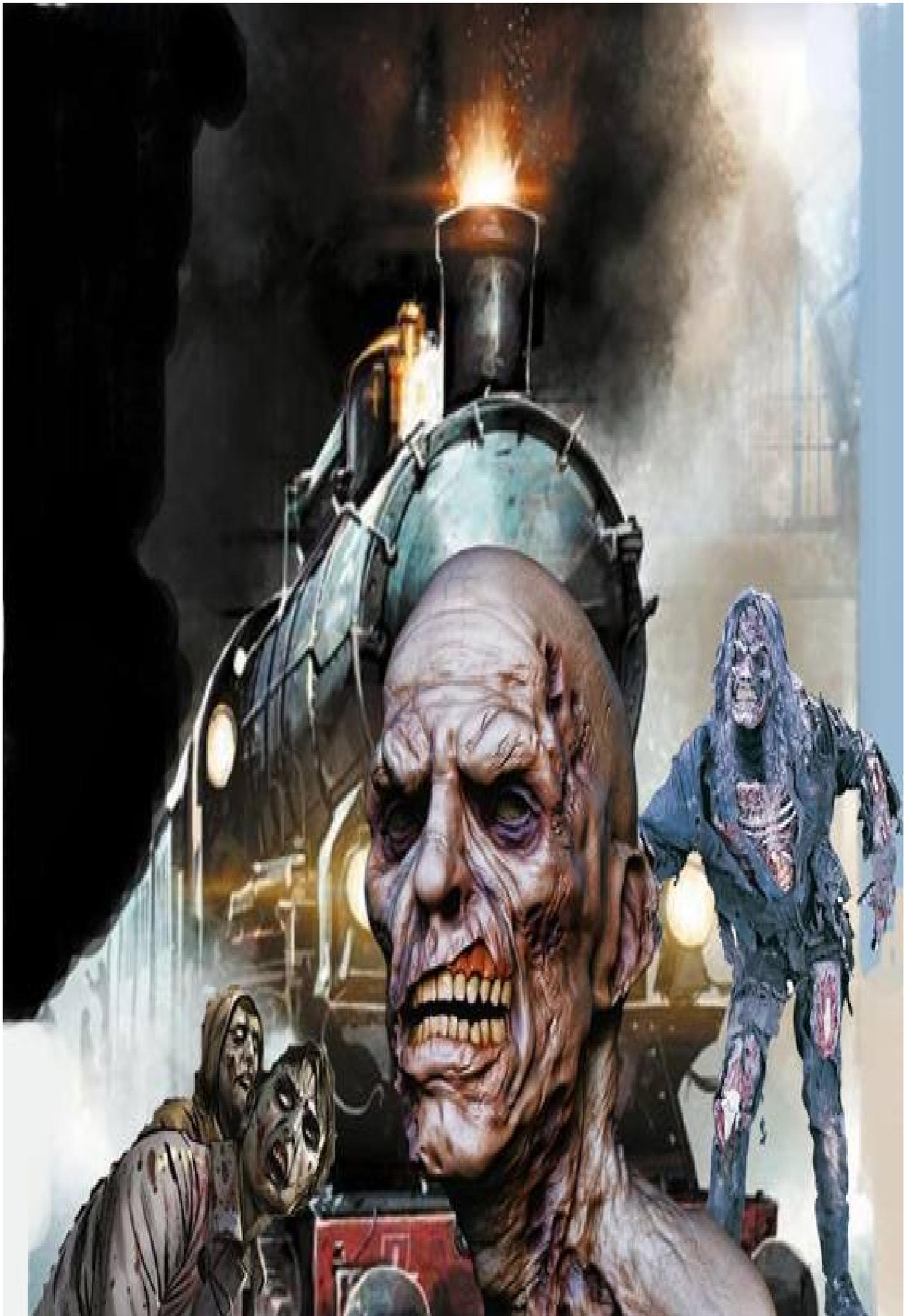
Nos lascars visitent une chambre remplie d'affiches et de littérature ferroviaires. Ils distinguent au sol des traces parallèles comme des rails qui traversent la pièce. Au plafond, des traces de suie laissent penser qu'un train a traversé cet espace. Lomond, obséquieux, offre encore deux livres à la pauvre Constance et la presse de questions : « *Stanley a-t-il reçu la visite d'hommes portant des fez rouges ?* ». Constance, pour lui faire plaisir et dans l'espoir de lui soutirer plus d'argent, acquiesce mollement. L'écosais est satisfait de son interrogatoire. Pendant ce temps, Lukic n'a pas perdu son temps. Il relève les coordonnées de l'association locale des maquettistes ferroviaires, présidée par un certain Arthur Butter. Leur enquête se poursuit au commissariat du quartier. Les bobbies ont conclu que Stanley a monté une mise en scène pour disparaître et ils ont remis la maquette du train à Mr Arthur Butter.

À 13h, tout le monde se retrouve autour d'un bon repas pour faire le point. Pour Aimé Dieulevin, les écorchés et les fez rouges sont sur la même quête que nous et il va falloir redoubler de prudence. Premier objectif, Mr Butter à Camberwell. Pour Don Diego, l'objectif reste le recrutement de la « ciblaaa parfetaaa !! ». Il a prévu d'enchaîner les entretiens de recrutement.

Aimé « ring the bell » à la porte d'un petit cottage et Arthur Butter se présente, un petit homme chauve et corpulent à l'air jovial. Nous nous faisons passer pour des passionnés en visite à Londres et, de trains en trains, nous abordons notre affaire. Henry Stanley, un gentil garçon passionné, a acquis une maquette exceptionnelle, celle d'un train qui a déraillé en 1897, et a fini sa course folle dans une rivière en crue. Il y a eu de nombreux morts et les secours n'ont jamais retrouvé la motrice et deux wagons. D'ailleurs, il nous propose de nous montrer la fameuse maquette, rangée au milieu de dizaines d'autres dans une pièce spécialement aménagée. Un train complet d'une très belle finition repose sur une plaque de bois de 2m sur 2. Son circuit forme une boucle en forme de huit. Sous le châssis, des symboles inconnus et les initiales R.A. Après avoir tous adhésés à l'association, Mr Butter consent à nous prêter la maquette.

Aimé Dieulevin mobilise ses ressources à l'ambassade pour découvrir que Randolph Alexis (R. A.) fait parti des victimes de l'accident de 1897. C'était un occultiste de renom, comme son fils qui a lui aussi disparu mystérieusement en 1917. La famille habitait dans le quartier Kensington. Nos héros s'y rendent. La belle maison est aujourd'hui décrépite. L'intérieur est lui aussi en piteux état. Une vieille femme miséreuse et à bout de souffle raconte péniblement la disparition de son mari, parti le matin par le train de Liverpool pour voir des clients de confiance. Son fils, lui, a fait marcher son train dans sa chambre toute la journée et puis plus rien. Elle consent à montrer la chambre qui est comme la maison en piteux état. Seul Abigaël devine des traces parallèles au sol et des reliquats de suie au plafond.

En début de soirée, chez Brian, on fait tourner la maquette. Au bout de quelques minutes, les rails brillent et de la fumée envahit la pièce. Aimé débranche la prise de courant, en vain. Dans un mur, un tunnel anthracite se forme et en surgit une locomotive fumante et vibrante suivie de son tendeur. Elle disparaît dans le mur opposé. Un wagon s'est arrêté au milieu de la pièce. Une dizaine de personnes en descendent, démodés et décharnés. Ils semblent perdus et s'interpellent pour savoir quand le train arrive à Liverpool. Ils insistent pour que nous partions avec eux. Nul ne saura qui est monté le premier dans le train mais voilà nos investigateurs dans un wagon du train maudit. Il est reparti, nul paysage ne défile derrière les vitres. Les passagers se regroupent, ils se sont encore desséchés, ce sont des zombies qui lentement cernent les vivants. Lukic aperçoit un homme. Un Ank inversé est fixé sur la porte du deuxième wagon et, derrière la vitre, Henry Stanley fait des signes de la main. Le jeune serbe ne parvient pas à ouvrir la porte. Tout le monde recule, les décharnés agrippent Lomond qui résiste et arrive à se dégager, contrairement à Dieulevin. Don Diego larde en vain les morts vivants. L'espace se réduit dramatiquement. Nos héros sont acculés. La seule issue semble de sauter du train en marche. Un lavis grisaille défile à l'extérieur. Don Diego saute, suivi par les autres. Les voiles du temps se sont refermés...



2° époque — Londres 1893

Les nouveaux protagonistes :

Harold Worth : la quarantaine , archéologue, féru d'occultisme. Professeur à l'université, il est petit et très laid. Surnommé Gollum, il connaît bien Julius qui lui aussi a des lueurs dans l'art sombre.

Roderick Barrington : bel homme, 33 ans, capitaine de l'armée des Indes. C'est un ami courageux et loyal de la famille Smith.

Kazim Polat : 31 ans, historien et turc. Prudent et généreux, il se languit de sa famille. Il a sollicité l'aide du Professeur pour ses études et travaux historiques.

Georges Banks : orphelin, 20 ans, escroc et pickpocket, arrogant et égocentrique. Il a comme projet ambitieux de sortir de la glèbe où il est né. Le Professeur fait appel à lui pour des petits boulots.

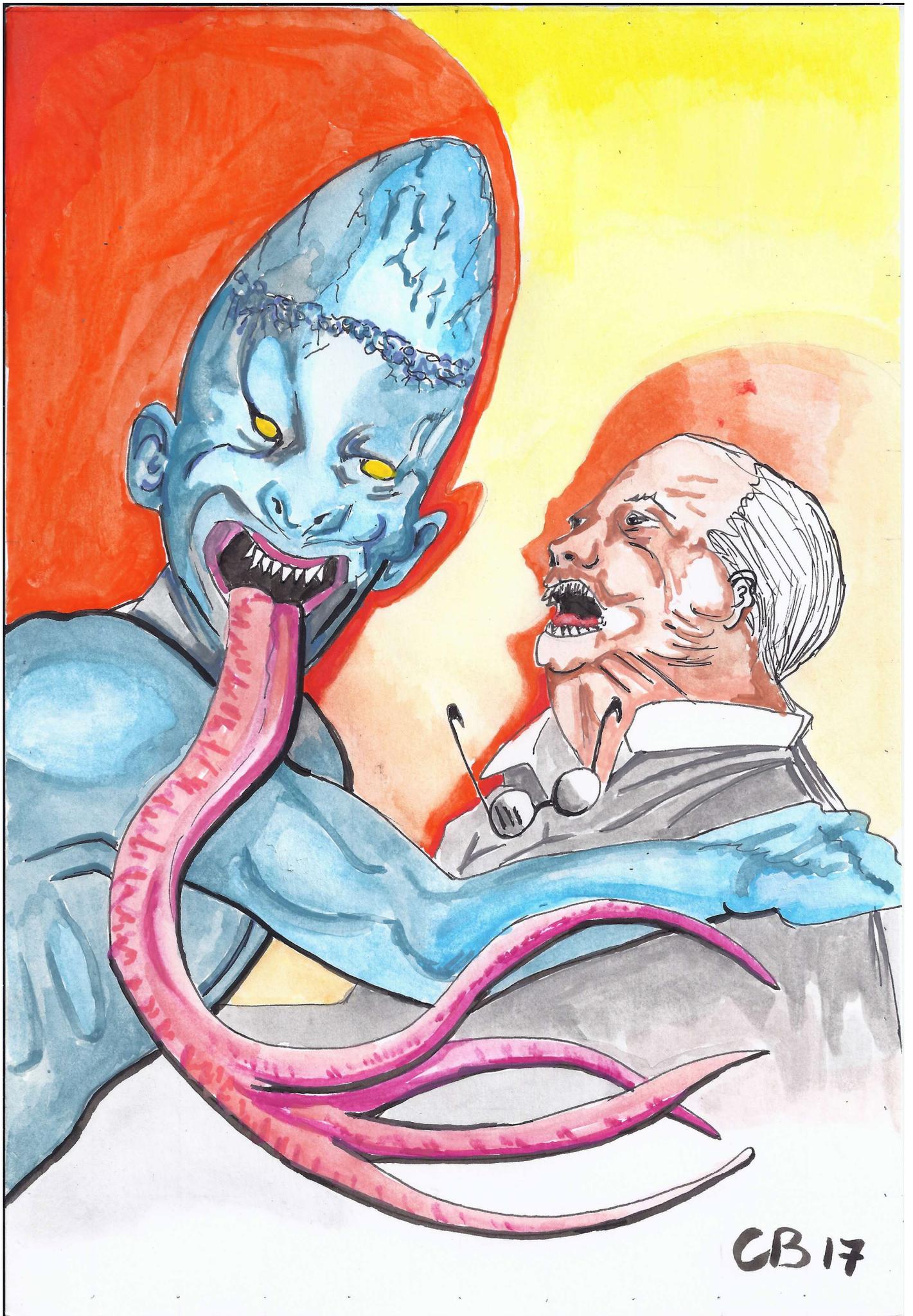
Jean-Louis Saroche : 40 ans, belle prestance. Docteur en médecine, grand voyageur, il connaît bien l'Orient. Il a rencontré Smith à plusieurs reprises dans des soirées mondaines et conférences.

Londres, lundi 2 janvier 1893

Nos futurs investigateurs sont en début de soirée dans le fumoir de l'Oriental Club. Ils dégustent un Brandy grand âge sauf Kazim qui préfère un thé. Ils reçoivent un message de leur ami commun, le Professeur Julius Smith. « *Venez vite au 5, Durward Street à Whitechapel et soyez armés.* »

La nuit est sinistre et un froid humide envahit lentement les corps. Vers 22h, le groupe se retrouve devant un immeuble vétuste, un taudis. Julius est dans une chambre miteuse et sale. Il leur montre un homme « *anciennement jeune* » qui git dénudé et inconscient sur un galetas. Il est coiffé d'un fez rouge qui est incrusté dans la chair de son crane d'où suinte un liquide visqueux et nauséabond. Le couvre chef « *bourdonne* » et des runes luminescentes serpentent régulièrement sur son pourtour. Au pied du grabat se tient un homme vêtu de noir, le Dr Niels Hobbs qui, à l'occasion, travaille avec la police. Il relate les faits obtenus de la logeuse. Il y a 4 jours, un homme, bien mis, a loué cette chambre. Il a été rejoint la nuit par des hommes portant des fez. La 2ème nuit, des cris, la 3ème nuit, des hurlements. Elle s'en est inquiétée et a trouvé cet homme qui était encore conscient. Il lui a demandé de faire venir le Professeur Julius Smith, ce qu'elle a fait, mais, prise de peur, elle a également prévenu la police.

Le Professeur reconnaît un ancien étudiant, Matthew Pook. Le docteur Jean-Louis Saroche s'approche. D'aspect, c'est un vieillard mais son corps est celui d'un jeune homme. Saroche ôte le fez rouge qui roule au sol, suivi par le docteur, qui vomit son souper. Dans un dernier hoquet, le vieillard s'est cambré et retombe, mort. Les deux chandeliers à ses cotés se sont éteints, plongeant la pièce dans une pénombre morbide. Worth craque une allumette et rallume les bougies. Barrington a sorti son sabre dans l'intention déclarée de réduire en morceau le fez. Niels Hobbs s'est penché sur le cadavre. Le défunt se relève d'un bond félin et mord puissamment la gorge du pauvre docteur. Le corps sans vie s'est transformé en un être démoniaque, le sommet de son crâne s'est allongé et une longue langue trifide serpente sur la tête de Niels. Smith, Gollum et le jeune Banks se carapotent, Saroche tape dans le vide, Roderick Barrington a sorti son pistolet et tire à bout portant, Niels s'est dégagé et tombe à terre hoquetant et hurlant. Il se tient la gorge pour arrêter l'hémorragie.



CB17

Le Fez rouge sang

Niels a le soutien et les soins de Saroche. Kazim met le feu au matelas à l'aide des chandeliers. La couverture fume puis finit par s'embraser. L'intrépide Banks s'est repris et revient dans la chambre. Il veut en découdre avec cette « merde », comme il dit. Il frappe en même temps que Barrington et son pommeau de sabre. Sous le feu et les coups, le démon s'écroule dans un rictus pour une deuxième mort. Le capitaine, de la pointe de son sabre, a jeté le fez rouge dans les flammes, il ne brûle pas. On éteint le feu, un vieux sac servira à emporter le fez. Le Professeur se propose de nous retrouver demain matin. Il va attendre la police et nous demande de conduire Hobbs à l'hôpital.

Vers 23h30, tout le monde est attablé à l'Oriental Club. Gollum se lance à l'assaut des 4.000 volumes de la bibliothèque. Il veut tout savoir sur les fez et touche au Graal en quelques heures. Au XVIème siècle, dans le jeune Empire Ottoman, le fez rouge sang est un artefact maléfique de pouvoir, de domination, d'immortalité... Mais il manque l'essentiel, le mode d'emploi, que l'on peut trouver dans un texte ancien dénommé « *Les Murmures du Fez* ». Il n'y a aucune copie répertoriée à Londres. Dans ses découvertes, le petit homme met la main sur une très vieille prière en turc qui aurait le pouvoir de neutraliser pour 24h les pouvoirs du fez rouge. Le Dr Saroche s'empresse de l'apprendre par cœur.

De l'histoire du Fez rouge sang

« Le Fez rouge sang a toujours été considéré comme un artefact maléfique, fabriqué au nom de pouvoirs indicibles, de pouvoirs à ce point terribles qu'aucun homme sain d'esprit n'oserait même écrire leur nom. La première mention du Fez remonte aux alentours de 1550, dans les cours ottomanes, mais certains prétendent qu'il est bien plus ancien que cela, et qu'il remonte à l'époque de la Grèce antique. Il est censé avoir le pouvoir de contrôler l'esprit des hommes et de lier leur destin à celui d'un mal ancien, vieux avant même le commencement des temps. »

Quant aux avantages

« Boire, se baigner dans ou simplement faire couler le sang d'un prince lorsqu'on porte le Fez est censé attirer des faveurs royales sur le porteur de la part des Dieux Sombres et, selon d'autres, ce serait un moyen d'atteindre l'immortalité. Mais de tels dieux pourraient bien avoir une vision entièrement différente de la nôtre de ce que sont des faveurs royales. »

Un avertissement

« Écoutez cet avertissement et prenez-le à cœur : porter l'abomination connue sous le nom de Fez rouge sang déchaînera une pluie de calamités sur son porteur, qui cédera son âme et son esprit à la volonté du Fez et à ses terribles maîtres. Seuls ceux qui sont passés maîtres dans le domaine des arts noirs pourraient espérer y survivre et pour eux le prix serait encore plus terrible. Il est possible de contrôler le Fez et même de mettre un terme à ses agissements. Ceux qui cherchent ces savoirs noirs devraient consulter *Les Murmures du Fez*. »



Le 3 janvier, nous prenons le petit déjeuner à l'Oriental Club. Le Professeur Smith nous rejoint avec des boîtes à chapeau et quelques télégrammes. Il nous trace un résumé de la situation. Voilà des mois qu'il est sur la piste du fez rouge en lien avec un ami turc, le Professeur Demir à Constantinople. Il a envoyé sur place son étudiant, Matthew Pook, surveiller la secte du fez, dirigée par un certain Menkaph. Ce Menkaph est rentré sur Londres précipitamment et Pook l'a suivi. Il a pris la folle initiative de lui dérober le fez. C'est bien Pook qui est mort hier soir et Julius est dans tous ses états. Il faut ramener le Fez rouge à Constantinople pour le détruire, mais il faudra pour cela se procurer « *Les Murmures du Fez* ». Kazim se permet quelques remarques déplacées et le groupe en fait de suite sa « tête de Turc ». Le Professeur insiste pour que nous partions pour Constantinople. Le meilleur moyen reste l'Orient-Express malgré son coût très élevé, 58 livres par passager. Il a trouvé un mécène, le comte Von Hofler, un occultiste de renom, « un preux chevalier » qui nous rejoindra à Vienne. Smith a pris des billets pour demain. Nous prendrons l'Orient-Express à Chalons sur Saône en France. Le Professeur nous informe qu'une fois à Constantinople il faudra que l'on se méfie de tout mais surtout de la secte de la chair, les écorcheurs, dirigés par le terrible Selim Makryat. Ils sont eux aussi sur la piste du Fez rouge.

La matinée se passe en préparatifs divers. Il faut habiller correctement le jeune Banks et Kazim doit astiquer ses babouches. Harold Worth dépense une fortune dans une canne épée à pommeau d'argent. Ensuite, il part consulter un occultiste de renom, Randolph Alexis, un petit homme pressé qui lui dit pis que mal de Von Hofler, un malotru qui médite sur ses propres compétences.

Dans l'après-midi, tout le monde accompagne le Professeur Smith visiter l'appartement de Pook. Mais un concierge acariâtre et têtu s'interpose et réclame des loyers impayés, une somme astronomique de 5 livres. Avant que cela ne tourne à l'homicide prémédité, le Dr Saroche, à bout d'argument, règle l'arriéré pour avoir le droit de visiter la chambre d'étudiant. Une rapide recherche nous permet de découvrir des extraits du journal personnel de Pook. Prochaine étape, le 3 Blithering Lane à Rotherhithe.

Premier extrait : Menkaph a une influence notable sur les crédules. Il transporte le Fez rouge sang que le professeur m'a décrit dans une boîte marron. Ses sbires et lui ne semblent pas vouloir y toucher.

Deuxième extrait : Mes recherches à la bibliothèque du British Museum m'ont retenu de temps à autre, mais mes vérifications régulières quant à Menkaph et ses sbires m'informent que rien n'a changé. Ils surveillent la maison du 3 Blithering Lane à Rotherhithe. J'ai posé quelques questions et appris qu'un collectionneur de fez y vit. Le professeur Demir m'a dit de me montrer prudent, mais j'ai facilement pu me faufiler parmi les imbéciles que Menkaph a laissés sur place. Je suis sûr que personne ne m'a vu.

Troisième extrait : Menkaph prévoit de prendre bientôt l'Orient-Express pour Constantinople. Je l'ai vu acheter les billets pour ses sbires et lui, même si je ne sais pas à quelle date il partira. Il semble vouloir quelque chose avant de quitter Londres. a ne peut pas être le Fez, puisqu'il est arrivé à Londres avec.

Quatrième extrait : J'ai décidé de voler le Fez à Menkaph. Pendant qu'il est occupé à Rotherhithe, j'entrerai dans sa chambre pour voler le Fez rouge sang. Ensuite, je me hâterai de rejoindre Constantinople pour le donner au professeur Demir. J'imagine déjà son air ahuri.

Sur place, un bobby fait le pied de grue. Il nous apprend que Joshua Devor, collectionneur de fez et de tout ce qui se rapporte à ce couvre-chef oriental a été tué et cambriolé. Banks profite de la diversion pour pénétrer dans la maison par l'arrière en toute discrétion. Il aime ça, passer par derrière. Le bobby, flatté par notre attention, n'hésite pas à nous montrer un article du Times qui relate le méfait. Mais, surtout, il nous ouvre la porte d'entrée et nous fait visiter les lieux. Banks a juste le temps de se carapater... Le sésame du Fez rouge « *Les Murmures du Fez* » a disparu. Maintenant qu'il a ce qu'il veut, Menkaph va repartir à Constantinople par le prochain Orient-Express. Nous préparons notre départ le mercredi 4 janvier à 10h de la gare Victoria. Le Fez est caché dans la grosse malle de Worth contenant ses livres d'archéologie. Le capitaine et le turc font de vaines démarches pour déclarer des armes ou obtenir un permis de chasse auprès de l'ambassade ottomane. Harold Worth au grand dam de Jean-Louis Saroche ne cesse de nier l'évidence et de remettre en cause la crédibilité du Professeur Demir.

Le meurtre au fez à Rotherhithe

**Abjeet assassinat d'un vieux collectionneur de fez
Les coupables courent toujours**

Jeudi dernier, un vieux collectionneur de fez, M. Joshua Devore, 70 ans, vivant au 3 Blithering Lane à Rotherhithe, a été tué durant ce que la police appelle un cambriolage de sa résidence. Décrit comme excentrique, mais parfaitement inoffensif, M. Devore a été frappé à mort avec un instrument contondant et sa maison a été pillée.

M. Devore était connu pour sa collection de fez venus du monde entier ainsi que pour sa collection de livres et de bibelots sur le sujet. Aucun fez ne semble avoir été volé de l'incroyable collection de M. Devore.

Une vitrine contenant des écrits sur les fez, des livres et manuscrits rares, a été défoncée. La police soupçonne que les dégâts ont été faits par les tueurs en quête d'argent. L'inspecteur Kendall de Scotland Yard croit qu'il s'agit de l'œuvre de voleurs locaux qui terrorisent le voisinage. « Ces voyous gagnent en assurance. Ce n'était malheureusement qu'une question de temps avant qu'ils tuent quelqu'un. » L'inspecteur a assuré à notre journaliste que les coupables seraient arrêtés et subiraient les foudres de la justice. Les résidents de Rotherhithe devraient fermer leur demeure la nuit et prendre les précautions qui s'imposent pour se protéger.

Enfin, vers 22h30, nous nous installons dans le très luxueux Orient-Express. Nous faisons la connaissance d'Henri Peeters, le responsable stylé et homme à tout faire de notre wagon. Il se tient en permanence assis en bout de couloir. Menkaph et ses sbires sont logés dans le même wagon que nos héros. Le Fez est transféré dans une boîte à chapeau, il restera sous notre surveillance permanente.

Dans ce cadre somptueux, nos héros, durant ce voyage de trois jours, s'emploient à une surveillance stricte du Fez, mais aussi, à celle des autres passagers. Ils sacrifient aux mondanités et rituels de ce grand coursier ferroviaire. Entre le salon bar, le fumoir, et le wagon restaurant, se joue un huis clos oppressant.

Ils rencontrent des personnages divers, Ailen Mac Gregor, une journaliste écossaise aux idées révolutionnaires, Irina Razumosky, une magnifique comtesse russe, son mari, Rudolph, son cousin et son amant, Pytor, Karla, la camériste de la comtesse, mais aussi une japonaise, Melle Inamoto, une jeune mariée éplorée car son mari est très malade (Elisabeth Myers). Un groupe de muftis va beaucoup intéresser Kazim. Ils apprennent que Hieronymus Menkaph n'est pas turc, mais anglais, coiffé d'un Fez rouge sang et qu'il en possède plusieurs. Il voyage avec des disciples et avec Kapok, son bras droit. Sa cabine est protégée par une magie puissante; des ombres noires funestes veillent sur le sectateur et « *Les Murmures du Fez* ». Georges Banks tente une cour maladroite à la comtesse. Sans grande classe, ni réussite ! Gollum en conclue que les feuilles ne se ramassent plus à la pelle mais aux râteaux. Le baron Von Hofler se révèle un personnage cynique et opportuniste. Il veut s'approprier le Fez rouge, mais que quelqu'un le porte avant pour en étudier les effets, même si cela doit nuire à sa propre sécurité. Il essuie un refus ferme. Après bien des péripéties et des palabres, nos PJ accouchent d'un plan pour dérober le fameux sésame du Fez lors du souper de gala.

Un plan parfait est vite ébauché. Au restaurant, Kazim et le baron sont chargés de surveiller et d'occuper Menkaph et ses sbires. Dans le wagon, un groupe distrait Henri pendant que le jeune Banks crochète la cabine 7 et se met en quête du texte. Tout se déroule à merveille sauf que Georges Banks est incapable de lire le turc ou le grec. Ne sachant quel papier prendre et redoutant de laisser des traces de son effraction, il ressort bredouille et piteux.

À 23h30, tout le monde se lance dans un brainstorming improductif et interminable. À 1h, Worth interpelle Henri. Il souhaite être accompagné au wagon bagage. Vu l'heure incongrue, Henri refuse net et Gollum se contente d'une tisane. Nul ne sait encore aujourd'hui quel était son plan !

Plus tard dans la nuit, Kazim fait un rêve étrange. Le baron lui commande de sortir le Fez de sa cache. Il s'exécute et trouve une boîte vide, le Fez git au sol, mais plus de baron. Kazim sort de la cabine avec un fort mal de crâne pour prévenir le capitaine et Saroche, Georges s'en mêle. Au niveau de la cabine 6, celle du couple Myers, ils distinguent dans la pénombre des ombres noires figées. Henri éclaire le couloir du wagon et elles se dissolvent comme des billes de mercure. Elles se glissent sous la porte de la cabine. La porte s'ouvre. Elisabeth Myers sort, totalement effondrée et folle. Jean-Louis Saroche pénètre le premier dans la cabine sombre, les ombres attaquent, il est saisi de douleurs fulgurantes mais il résiste malgré une épaule démise, il veut allumer la lumière. Le capitaine fait son entrée avec la jeune femme en pleurs, suivi de peu par Kazim. Georges se précipite devant la porte de la cabine de la comtesse pour la « protéger ». Harold, de toute sa taille, jaillit dans la cabine en brandissant bien haut une lampe tempête qui enfin éclaire la pièce. C'est un spectacle d'horreur, déjà vécu par nos investigateurs.

Sur un lit, git un homme nu, râlant dans ses excréments, un Fez rouge lui mange la tête, sous celle-ci une liasse de feuillets. Kazim et le capitaine essayent de tirer en vain ce malheureux hors du lit, il pèse des tonnes et nos deux héros sont victimes eux aussi de terribles douleurs. Saroche, blessé, a pu jeter un œil sur les feuillets et s'en empare miraculeusement. Il sort en rampant, suivi par Kazim et le capitaine qui tente de calmer Mme Myers.



La comtesse Irina (*peinture de Konstantin Razumov*)

Au bout du couloir, deux turcs, fez vissés sur la tête, se sont positionnés, fusils en mains. Menkaph a ouvert sa porte, il en sort avec un petit pistolet. « *Surement un pacifiste* », persifle le capitaine. La situation est de toute évidence à son avantage. Gollum hurle qu'il en a assez de ce bordel. Il y a trop de zone d'ombre, il faut que la lumière se fasse. Il demande à Henri de lui porter une verveine mentholée légèrement sucrée.

Intervention miraculeuse s'il en est. Les deux turcs posent les fusils et lèvent les bras en l'air. Miracle vite dissipé par l'apparition d'une blonde dans le dos des deux sbires; elle les tient au bout de son mignon Remington, et, à ses cotés, deux hommes armés.

Sans aucun doute, c'est la japonaise Inamoto en blonde. Elle avoue être la fille du baron Von Hofler. Elle vient pour exfiltrer son pauvre père. Elle doute de sa santé mentale. Elle réclame un fez pour aider la guérison de son géniteur. Elle fouille la cabine de Hieronymus en quête du précieux couvre chef, mais en vain et finit par se retirer avec ses comparses. Du coup, voilà nos héros revenus à la case départ avec deux turcs armés qui leur font face dans le couloir et le sectateur et son pistolet à bouchon qui leur demande de relâcher Mme Myers. La tension est forte, mais aucun des deux camps n'est certain de l'emporter. Par prudence, chacun regagne ses cabines. Saroche, très faible, remet les documents à Worth. Ce sont bien « Les Murmures du Fez ». Il faut un jour complet pour en faire la traduction.

Le vendredi matin, au petit déjeuner, Henri nous informe que suite à des problèmes en cuisine, les repas seront servis en cabine. Sur ce, la camériste Karla veut parler à Georges en privé. Sa maitresse, la divine Irina, souhaite que Georges intimide son cousin Pytor pour qu'il cesse de la diffamer. Qu'à cela ne tienne, voilà notre jeune coq parti en croisade pour sa belle ! Mais face à ce gentilhomme au langage châtié, notre gavroche londonien n'en mène pas large. Il essaye d'employer des mots qu'il ne comprend pas vraiment et finit par tomber dans la caricature et le ridicule. Il se retire penaud.

De la manière de devenir le véritable maître du Fez

Vous ne devez pas vous abandonner au Fez rouge sang tant qu'il ne vous aura pas récompensé. Ce n'est qu'en portant le Fez, qu'en risquant que votre volonté soit faible, que vous soyez indigne de cette tâche et consumé par le Fez, que vous pourrez émerger de l'épreuve triomphant et apte à canaliser ses pouvoirs terribles et grandioses à la fois.

La création de nouveaux Fez

Une fois que vous aurez maîtrisé le Fez, vous pourrez en créer d'autres qui auront des pouvoirs similaires au premier. Cela nécessite que le porteur sacrifie une petite partie d'une âme, la sienne ou celle d'un autre. De cette manière, chaque jour un nouveau Fez peut être créé, sans aucune limite. Pour chaque nouveau porteur, le Maître bénéficie de pouvoirs plus importants encore.

Ceux qui défient le Maître

Méfiez-vous ! Ceux qui portent un Fez pourraient bien vouloir prendre votre place de Contrôleur. Écoutez mes conseils et gardez toujours à vos côtés un petit groupe d'acolytes portant des Fez, que vous pourrez sacrifier si vous êtes défié.

Contrôler les damnés

S'il n'est pas contrôlé, le Fez détruira son porteur. Une fois que cela arrive, la chose qu'est devenu le porteur du Fez peut être contrôlée par d'autres porteurs, plus puissants. Ce ne sont que des esclaves sans cervelle qui se plient à tous les désirs de leur maître.

La porte et la clé

Le Fez rouge sang est la porte et la clé. Si le sang d'un prince est présenté au Fez, celui-ci pourra invoquer ce qui attend à l'Extérieur.

Samedi 7 janvier à 10h48, nos héros arrivent à Constantinople, en gare de Sirkeci, avec tous les éléments pour le Professeur Demir. Ils assistent, impuissants, au passage en douane de Menkaph et de sa clique, accompagné de Mme Myers. Les aventuriers alertent Henri et Aileen sur la disparition de Mr Myers et se précipitent dans la cabine du supplicié mais ne le trouve pas. Selon l'écossaise, « *votre version n'est pas crédible, il y a trop de zones d'ombre* ». Elle baisse les yeux pour regarder Gollum et renchérit « *C'est là que je suis bien contente d'être indépendante des males dominants* ». Le directeur de la compagnie est alerté et assure nos héros de sa coopération. Il les informera de l'évolution de l'enquête interne.

Sur le quai, les protagonistes sont harcelés par une nuée de douaniers qui passent au peigne fin tous les bagages. Les questions fusent, mais tout le monde a bien appris sa leçon du touriste en visite de la perle de l'Orient. À la sortie de la gare, la Constantinople éternelle, joyaux et carrefour du Bosphore et des civilisations, se dévoile enfin. Deux jeunes gens tiennent une pancarte au nom de Worth. Ce sont des enfants du Professeur Demir, Toprak, le garçon et sa sœur, Rana. Ils invitent la petite troupe à monter dans une grande calèche. Elle traverse une partie du quartier Galata puis s'arrête devant une belle maison. Sur le palier, se tient le Professeur Demir, un homme d'âge mur, d'une belle prestance, gâchée par des bandages récents. Il nous fait le récit de l'attaque de sa demeure la nuit précédente et de l'enlèvement de son fils aîné, Barlas. Il a reçu un message. Les bandits souhaitent procéder à un échange contre une forte somme d'argent. Ce sera ce soir, au port de Pera, sur les quais de Kasim Pacha. Les ravisseurs sont liés sans aucun doute possible à la secte du Fez rouge. Ils exigent aussi le départ des aventuriers de la ville, sinon...

Demir nous esquisse la situation. Depuis quelques années, la secte du Fez a retrouvé des couleurs sous l'impulsion de Menkaph. Il s'est associé à la terrible secte « des hommes de la chair » dirigée par un homme sans scrupule et avide de pouvoir, Selim Makryat. Son groupe œuvre et vit de l'autre côté du Bosphore, dans une ancienne forteresse appelée Scutari. Très vite, l'anglais a compris qu'il avait fait une mésalliance. Une jeune femme du nom de Nisra, la Fille du Destin qui a été initiée aux arts occultes par un français, lui a proposé une nouvelle coopération qui dure depuis, si bien qu'elle a supplanté l'anglais à la tête de la secte.

Après un bref récit, nous lui dévoilons nos trésors, le Fez et le texte « *Les Murmures du Fez* ». L'homme est très impressionné. Il souhaite travailler au plus vite avec le Professeur Worth. Il ne peut pas nous loger chez lui et il s'est permis de nous réserver des chambres dans un hôtel de standing proche, l'Hôtel d'Angleterre. Il nous propose de nous reposer, de nous restaurer, et nous fournit des vêtements locaux. Après une reconnaissance rapide des quais Kasim Pacha, un lieu sordide, vers 15h, les aventuriers rejoignent leur hôtel, accompagné de Toprak. Ils se fondent dans la foule en direction du bazar. C'est le cas de le dire, c'est le bazar, foule cosmopolite, les odeurs, les couleurs...

Après de longues transactions, nos lascars marchandent 5 fusils de chasse pour 24 livres et font des achats comme s'ils s'apprêtaient à quitter la ville. À 19h, repas chez Demir, où le Professeur et Worth ont commencé leurs études. Nous sommes avides de comprendre les pouvoirs du Fez et surtout comment l'anéantir. Ils nous délivrent quelques précisions. Il n'y a pas de fez maître, il peut y en avoir plusieurs dotés des mêmes pouvoirs de contrôle et de domination mais cela ne fonctionne que s'il y a un sacrifice humain d'un prince de sang pour invoquer le père des sorciers, « *l'être de l'extérieur* ». Pour détruire un fez « magique », il faut en porter un soi-même, le contrôler et croiser le regard du contrôleur en lançant le sort décrit dans « *Les Murmures du Fez* ». Ensuite, c'est une question de puissance mentale.

Vers 23h, nous partons en calèche, bien décidés à faire une nouvelle reconnaissance du quai principal. L'activité y est toujours très intense (pêcheurs, constructions, chargements...) et c'est une zone immense, impossible de tout surveiller ! Sur le chemin du retour, nous sommes persuadés que la maison du Professeur est sous surveillance. Il nous faut piéger et neutraliser le ou les guetteurs. La bonne vieille technique de la chèvre va s'avérer encore efficace. Après une courte mais violente lutte, Kazim et Barrington maîtrisent un homme porteur d'un Yatagan, grand couteau recourbé. Il s'appelle Ahmet, un adorateur du fez novice, mais résistant aux claques. Worth s'échauffe et lui perce un tympan avec un cure dent en tournant doucement le bâtonnet, le sbire hurle à la mort. Kazim s'offusque mais n'est pas au bout de son indignation. Georges a fait chauffer du charbon et s'emploie à chauffer la plante des pieds du fanatique. L'homme semble drogué et veut mourir en martyr. Il ne cesse d'ânonner la même litanie « *Demain il viendra et il nous vengera...* ». Saroche a bien un moyen décisif pour le faire parler mais pour cela, il lui faudrait un verrat vigoureux, autant demander la Lune. Au final, c'est du menu fretin, nous laissons Demir prévenir la police. Demain sera un autre jour ! Le Professeur a réussi à contacter le mentor de Nisra et nous a organisé un rendez-vous à 11h chez « *le français* ».

Par un matin frais mais ensoleillé, nos aventuriers se présentent devant un superbe bâtiment proche du Palais Topkapi. Des paons blancs se pavent dans le glougloutement de canaux qui arrosent un patio verdoyant. Un bel homme élégant, la quarantaine, se balance dans un baldaquin de style. Il fume un narguilé. L'homme est loquace. Nisra, sa pupille, est partie profiter de quelques pouvoirs qu'elle maîtrise à peine. Elle a rejoint Menkaph, un charlatan. Ils résident sur la 10° île des princes maudits. Notre histoire du Fez l'étonne, nous sollicitons son aide. Il nous demande de revenir dans l'après-midi. Après un repas local fait de kebab, nous revoilà chez le français. Il a appris des choses et semble inquiet.

Nisra aurait accueilli un prince déchu, parent du sultan, « *un fou syphilitique et ambitieux du nom de Ramazzan* ». D'autre part, Nisra s'est attaché les services d'un nouveau garde du corps, un immense eunuque noir (il a encore sa verge ??). D'après le français, la drôlesse a réuni les éléments pour l'invocation majeure d'un dieu extérieur. Il nous parle des îles maudites qui sont à 30 km au sud de Constantinople dans la mer de Marmara. Elles sont au nombre de 9 dont 4 sont habitées et servent de refuge aux exilés et autre parias. Il faut 3h en bateau pour les atteindre.

L'heure est grave. « *Il vous faut des alliés, même de circonstances. Je ne vois que le terrible Selim Makryat et ses fanatiques écorchés pour vous accompagner. Je vous prépare de suite une lettre d'introduction, avant qu'il ne vous pèle...* »

De retour chez Demir, nous faisons un point. Il connaît un mauvais capitaine, Abdullah aux 9 doigts, qui pourra nous mener avec son chalutier à vapeur vers notre destination. À 16h00, nous embarquons accompagnés de Toprak en direction de l'ancienne forteresse de Scutari. Elle domine la ville du même nom et elle est en piteux état. Nos aventuriers sont accueillis dans la tour principale. Des hommes habillés en derviche sont assis en tailleur, ils dénotent à côté d'un homme aux yeux ardents, vêtus à l'européenne, Makryat. À sa droite, un jeune garçon au regard persan. Worth, secondé par Kazim, essaye d'expliquer la situation. Après des palabres laborieuses, Selim, dans un accès de grande générosité, nous accorde la vie sauve. Il consent à nous allouer 5 de ses derviches et nous précise où trouver la 10° île qui n'est en fait qu'un « *grand ilot oublié* ».

Vers 21h, après deux heures d'une navigation délicate, nos aventuriers sont en approche. Dans la pénombre, on devine un îlot de 150m de diamètre, dominé par une grande tour carrée à deux étages. Surprise ! Toprak a amené le Fez maître avec lui et le remet à Saroche. Des caïques sont amarrées près d'un ponton de bois. Derrière une courte plage se dessinent les contours de la tour éclairée de braseros. Nos protagonistes accouchent au forceps d'une tactique d'assaut. Les premiers gardes sont neutralisés et pelés, puis, la situation dégénère. Très vite, les fusils tonnent dans la montée du premier étage pour déboucher sur la salle à manger et les dortoirs. Les derviches nous ignorent. Ils suivent Kazim comme son ombre, enfin pas tous ! Il y en a toujours un à la traîne qui pèle même les blessés et découpe des lanières de chair en guise de collier. La plus grande confusion règne. Un homme coiffé d'un Fez rouge tente de s'interposer, il est haché par les balles. Malgré cela, il continue à progresser, bloquant le passage. Saroche lui enfonce son calibre 12 dans la gueule et tire, sans effet. Seuls les coups de poing ont un effet, s'ensuit un véritable pugilat, et le mort vivant finit par s'écrouler. Au palier du deuxième étage, dans une vaste pièce, six adorateurs armés de Yatagans derrière une Houris, Fez rouge vissé sur le crâne. Les bras levés, elle tient un couteau sanguinolent. À ses pieds, un homme égorgé git dans son sang.

Le sol se met à trembler et, derrière la sorcière, le décor s'estompe, laissant apparaître une grande clef. Elle tourne sur elle-même, une vingtaine d'adorateurs se sont « quasi matérialisés » autour d'elle.

Saroche a bien compris la situation et les enjeux pour l'humanité. Sans hésitation, il s'empare du Fez rouge sang et le met. Des choses sans nom se passent dans la tête du docteur. Même la douleur n'a pas de sens dans cet univers. Seuls, la puissance et le pouvoir du Fez dominant les débats. Soit il contrôle tous les Fez, soit il les détruit tous. Maître du monde ou sauveur d'une certaine humanité, le français n'a pas hésité. La tête de la Houris explose comme celles de ses adorateurs. Saroche s'écroule, son Fez est détruit. Les investigateurs se replient.

Le fils de Demir est retrouvé errant sur les quais, mais en bonne santé. Jean-Louis Saroche restera marqué à vie, il est tellement défiguré que Gollum semble presque beau à ses côtés. Les deux hommes décident de détruire le texte « *Les Murmures du Fez* ». Mais avant cela, Saroche et Worth ont appris chacun la moitié du texte par cœur.

☺ Les houris sont selon la foi musulmane des vierges dans le paradis, qui seront la récompense des bienheureux. Ce sont des personnages célestes.

3ème époque— retour à Londres 1923

Les protagonistes :

Konstantin Lukic : un boxeur serbe, grand jeune athlétique en quête de victoires pour se faire un nom.

Brian Kitchen : la trentaine, journaliste mondain au Times.

Abigaël Lomond : gueule cassée de la dernière guerre mais surtout Lord Ecosais marchand d'art.

Aimé Dieulevin : la trentaine, médecin chef du service santé à l'ambassade de France à Londres.

Harold Worth : la soixantaine , archéologue, petit et très laid, affectueusement surnommé « Gollum »

Là où il n'y a rien, même là où le néant semble indécent, les Voiles du temps se sont déchirées et des sensations reviennent. La nuit, le froid, le bruit. L'infini se limite à un circuit de rails en forme de huit. Les aventuriers voient revenir le train. Dieulevin, le premier, réussit à accrocher la poignée de la porte vitrée. L'autre main tendue dans le vide est saisie par Konstantin qui attrape alors celle de Don Diego qui maintient Abigaël, et, en bout, flotte Brian, inutile. Un zombie se rapproche pour mordre Dieulevin qui doit d'abord ramener cette chaîne humaine avant de se soustraire à ces morsures vicieuses. La réussite est au bout de l'effort et nos héros reprennent pied dans le wagon et sa réalité morbide. Du deuxième wagon surgit un petit homme décharné, Alexis Randolph, qui nous annonce que le train a du retard mais finira par arriver à Liverpool. Il nous invite dans son wagon. Lomond et Konstantin restent en arrière en protection pour repousser les zombies. Dans un compartiment, nous rejoignons Henry Stanley, choqué. Alexis Randolph estime qu'il est en 1911 et explique qu'il a survécu en rongeant tous les cuirs possibles. Il n'a pas hésité à manger de la chair humaine quand l'occasion s'est présentée, même celle de son fils. Mais il pense avoir trouvé le moyen de réintégrer sa réalité. Il nous invite dans un nouveau compartiment, où, au sol, des viscères forment un réseau représentant un huit. D'une boîte, il sort un cœur lardé d'abats censé représenter le train. Alexis a reconstitué la maquette et a passé des centaines d'heures à promener ces abats sur ce réseau puant sans aucun résultat.

Brian se souvient du réseau original. Il n'était pas à plat, mais des petits rehausseurs simulaient de légers dénivelés. Alexis, très excité, trouve de petits os pour soulever les tripes. Dieulevin se propose de faire courir le train/cœur sur la tripaille. Il s'exécute pendant que Randolph, les yeux révulsés, entonne une incantation incompréhensible. Pendant ce temps, lentement mais sûrement, la foule des morts vivants gagne du terrain. De La Vega trouve des haillons qu'il enflamme et jette sur les décharnés. Leurs vêtements, desséchés, brûlent, entraînant un début d'incendie du train. Enfin, le réseau brasille et s'illumine. Le train retrouve sa réalité et des rails. Alexis vieillit d'un coup et s'affaisse. Les freins se mettent à hurler, nous sommes à quelques secondes de l'impact fatal et du déraillement de 1897. Nous récupérons Alexis et Stanley. Comme un seul homme, nous nous jetons une nouvelle fois hors du train. La nuit, dans la campagne, le froid nous saisit. Non loin de nous, des maisons éclairées, les secours seront rapides. Alexis a perdu la raison, Stanley se mure dans le silence. Nous sommes bien en 1923, notre train a percuté un train de marchandises. Nous sommes les seuls survivants. Tout le monde est vite rapatrié dans l'auberge la plus proche. La police prend nos identités et nos dépositions. En villégiature dans le coin, notre voiture est tombée en panne, nous sommes partis à pied vers l'auberge et avons malheureusement assisté à ce dramatique accident, le souffle et quelques débris nous ont blessés. Notre version paraît crédible et, au petit matin, les voitures de l'ambassade de France ramènent nos investigateurs à Londres.

La quête du Simulacre de Sedefkar peut reprendre. Les recherches en bibliothèque n'ont donné que peu de résultats, une conclusion s'impose ! Nous devons suivre les notes de Beddows et parcourir l'Europe avec l'Orient-Express pour retrouver chaque fragment.

Brian a eu la bonne idée de délester ce pauvre Alexis de son carnet de note. Il est écrit dans une langue inconnue de nous, le sanscrit. Direction l'Oriental Club pour déguster du Brandy, fumer quelques bons cigares et sûrement trouver un traducteur compétent. La chance est avec nous ! Brian croise une connaissance commune au Professeur Smith, le Professeur Harold Worth, archéologue de renom et linguiste. Il est accompagné d'un vieil ami atrocement défiguré, le docteur Jean Louis Saroche. Justement, les deux vieillards discutent de la disparition de Julius. Brian leur propose de traduire le carnet. Une première lecture laisse Worth perplexe. Percer les secrets de ce carnet sera une tâche ardue et longue, mais il a peut être une solution. Il se trouve que, ce soir, il a croisé Amélia Meadocrowft. Cette femme mûre est une grande baroudeuse qui a participé à de multiples expéditions aux quatre coins du globe. D'ailleurs, elle revient d'un périple africain avec le célèbre capitaine Starkweather, des centaines de kilomètres sur les traces des mines du roi Salomon. Dieulevin, avec beaucoup de tact et de diplomatie, aborde la belle revêche et lui confie le carnet. Très vite, elle en délivre sa version. Trois quart du texte n'a pas de sens et sert à masquer le vrai contenu. Il s'agit d'un sortilège qui permettrait de changer de plan dimensionnel par l'entremise d'un objet qui a été lié magiquement. Nous en concluons que la pauvre femme ne doit plus avoir toute sa tête...

Worth nous parle de Julius et fait le lien avec son périple avec Saroche en 1893. Il ne faut pas trop le prier pour qu'il raconte leurs aventures , le Fez rouge, « *Les Murmures du Fez* »... Les aventuriers, par respect, leurs font part eux aussi de la quête que le Professeur leur a confiée et des dernières péripéties qu'ils ont vécues. Don Diego, bien éméché, a jeté son dévolu sur Lady Amélia Meadocrowft, « c'est la ciblaa parfetaa ». Le voilà lancé dans de nouvelles aventures. Nous regretterons longtemps son accent d'opérette et ses fausses colères sur jouées. Worth s'intéresse à Alexis Randolph, Brian lui répond qu' il « a changé d'aiguillage. » Gollum, 66 ans, décide de rejoindre le groupe et de mettre toutes ses compétences à la recherche du Simulacre de Sedefkar.

Le 9 janvier 1923, nos investigateurs logent à l'hôtel Baltimore dans la ville lumière à Paris. Mais faire des recherches dans les bibliothèques françaises n'est pas une sinécure. Il faut des autorisations, un parrainage et être accompagné par des étudiants bilingues... Heureusement, les relations et le réseau de Dieulevin viennent à bout de ce monstre bureaucratique. Il trouve rapidement un étudiant en la personne du très dynamique Rémi Vangeim, un grand jeune homme agréable et débrouillard et, cerise sur le gâteau pour Aimé, très proche des idées progressistes de l'époque (anarchistes , socialistes...). La soirée se termine pour 100 F autour d'un bon repas au restaurant « *Le Jules Verne* » au premier étage de la Tour Eiffel. Le 10 janvier, au petit déjeuner le bouillant Rémi rejoint nos investigateurs. La journée se passe à la grande Bibliothèque Nationale où tous les éléments des notes de Beddows vont être soumis à la sagacité de nos aventuriers. Sans résultat ! Pour se consoler, nos héros feront bamboche avec un succulent poulet basquaise dans un des meilleurs restaurants basques de la capitale, Le Marcaillou, place Vendôme. Le 11 janvier, tous les journaux titrent sur l'occupation de la Ruhr par les troupes françaises. Retour à la bibliothèque pour une journée de recherches intensives. Rémi finit par dégoter le journal de madame de Brienne à la cour de Louis XVI. Elle fait état d'un incident avec le comte Fenalichekque (voir note). Le lendemain, nous accentuons nos recherches sur cet événement et cette époque. Dieulevin décroche le gros lot, le récit de l' assaut de la demeure du comte à Poissy par les troupes royales.

Deux nuits plus tard, les soldats du roi ont marché sur la villa du comte, déterminés à mettre un terme à ses excès. Après avoir brûlé sa maison, ils l'ont conduit devant le représentant du roi, qui m'a fait appeler afin que je donne mon opinion.

Il était aisé de constater la folie du comte Fenalik, hurlant et agité de tremblements. Etant fou, et noble de surcroît, il était impensable de l'exécuter. J'ai donc suggéré que le roi fasse preuve de clémence en le plaçant à Charenton. Apparemment, le représentant du roi suivit ma recommandation, et se débrouilla pour que Fenalik y soit transporté. Plus tard, le roi donna son assentiment et l'arrangement devint définitif.

Aux dernières nouvelles que j'ai eues de lui, il avait été isolé dans une cellule, après avoir attaqué d'autres patients.

Extrait du journal de Lucien Rigault, juin 1789

Lorsque nous arrivâmes, la fête battait encore son plein, hommes et femmes copulant comme des chiens enragés. Nous les chassâmes, et arrêtâmes quiconque ne pouvait justifier de son identité. J'envoyai six hommes capturer le comte, tandis que j'entrai dans les salles souterraines. Les mots me manquent pour décrire ce que j'y vis. Tout au plus puis-je dire que ce cloaque m'évoqua l'Enfer. Que Dieu nous protège.

Les salles contenaient de nombreux engins de torture. L'un de mes hommes découvrit une étrange vierge de Nuremberg fermée à clé. Craignant qu'un pauvre hère en fût prisonnier, nous la détruisîmes, mais elle s'avéra vide.

Quel jour funeste que celui où un être tel que Fenalik est arrivé à Poissy. S'il n'est pas châtié par Dieu, il le sera par le roi. Sans le moindre regret, j'ordonnai que l'on mette le feu à la maison et à tous ceux qui étaient encore au sous-sol. Le comte hurla comme si sa propre âme était la proie de flammes. Nous le conduisîmes à l'endroit qui serait sa nouvelle demeure, jusqu'à ce que la pourriture l'emporte.

Extrait du rapport du capitaine Louis Malon, juin 1789

Le 13 janvier, le groupe peaufine ses recherches et trouve un document qui relate l'emprisonnement du comte dans un asile prison à Charenton, ainsi que les plans de sa grande demeure et son étonnante façade, mélange de plusieurs styles. Nos quelques notions d'architecture nous laissent à penser que cette maison n'aurait jamais dû tenir debout. L'asile, lui, est toujours en place à Charenton et, fait étonnant, le directeur, Etienne Delplace, un pionnier de la neurologie moderne, est décédé subitement la semaine dernière.

Dans l'après-midi, Konstantin, Rémi et Lomond veulent consulter le cadastre à la mairie de Poissy, mais celle-ci est fermée. Au final, ils finissent dans une pharmacie. Lomond essaye dans un mauvais français d'avoir des renseignements sur de vieilles bâtisses. Le patron est intarissable sur Saint Louis, sa vie, les croisades et sa mort et enfin ses restes rapatriés. Mais, surtout, le Roi été baptisé ici à Poissy, à la Collégiale, une visite incontournable pour les amoureux des vieilles pierres.



« Faute de grives, on mange des merles! ». À défaut de cadastre, nos lascars visitent la Collégiale et se glissent dans la crypte. L'endroit est froid, sombre et humide. Une odeur nauséabonde stagne. Lomond, avec son zippo, dévoile des gisants et un ossuaire qui reposent là depuis des siècles. Soudain, ils ont une impression de mouvement. Le trio remonte, Abigaël reste en planque pendant que Konstantin et Rémi vont quérir lampe, pioche, pied de biche, essence..., dans la quincaillerie la plus proche. On redescend discrètement avec les emplettes dans la crypte. La lampe torche dévoile un autel dans le fond sur lequel, un grand vase a été renversé, le liquide a gelé, des glaïeuls sont étalés. Derrière l'édifice, quelque chose a bougé, le faisceau se fige, homme, mi-chien à la peau Elle mâchouille des glaïeuls! Ce forme de procès, l'écossais, précipite sur l'être qui glapit en mains difformes en protection fracassé le crâne. La partie délitée et la lumière dévoile un le mur. Konstantin se difficilement dans l'étroit une nouvelle créature craintive, griffes coupantes comme des s'empresse de tirer par les Il répand de l'essence dans le est choqué, « pourquoi avoir

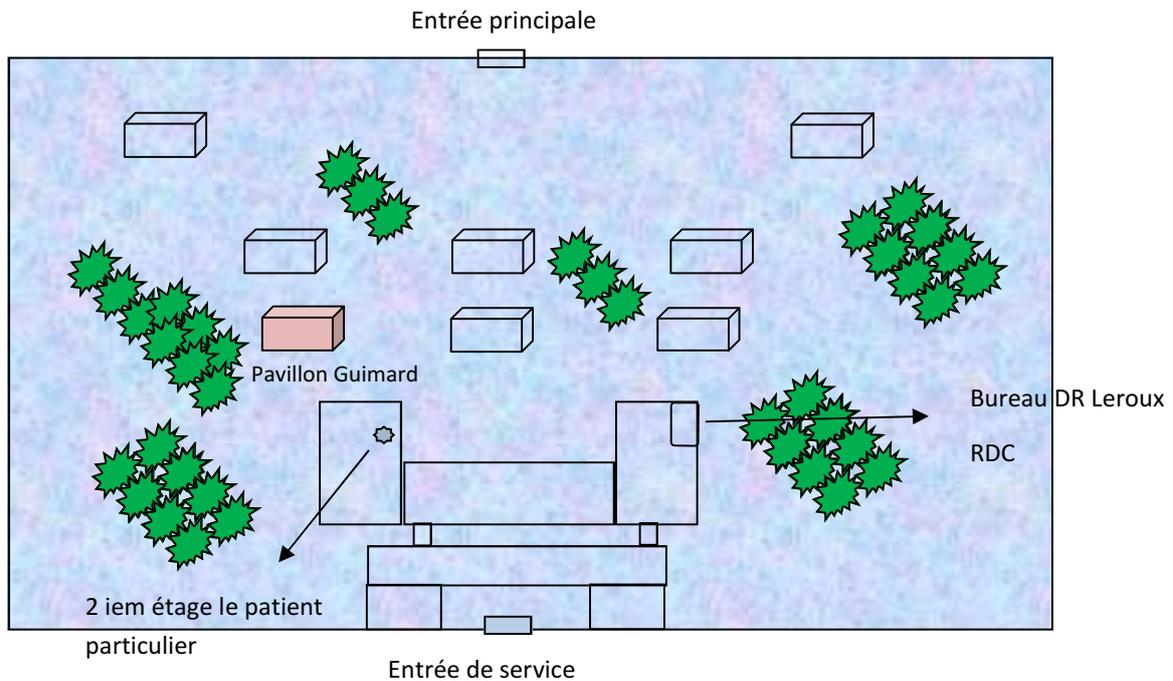


dévoilant une créature mi-caoutchouteuse et balafmée. n'est pas naturel. Sans autre pied de biche en main, se essayant de fuir. Il met ses mais en vain. L'acier lui a basse de l'ossuaire s'est accès à un boyau qui traverse « merguerize » pour se glisser passage. Il se retrouve face à mais qui l'attaque avec des rasoirs. Lomond, alerté, pieds la merguez de son trou. boyau et y boute le feu. Rémi massacré ce clochard ? ».

Lomond se lance dans un mauvais argumentaire sur des « êtres malsains qui hantent... ». Le jeune n'est pas convaincu mais les griffes l'interrogent. Lomond veut à tout prix explorer ce boyau. Il convainc Konstantin d'y retourner mais, cette fois, il va lui attacher un pied avec la corde au cas où... Konstantin progresse difficilement, le boyau se rétrécit encore interdisant toute progression. Deux yeux brillants le fixent à l'abri du réduit, il se retire.

À Charenton, Aimé et Brian se présentent à l'accueil de l'asile. Dieulevin, prétextant une visite de courtoisie à son ami le Dr Delplace, joue l'homme effondré en apprenant son décès. On les conduit auprès du Dr Leroux; un homme sévère à la mise soignée. Derrière un bureau couvert d'interphones; des cartons au nom de Delplace sont entassés dans un coin. L'homme ne s'étend pas sur les causes accidentelles de la mort du neurologue. Nous nous retirons rapidement, même les dames de l'accueil ignorent la cause du décès. La sécurité laisse à désirer pour un asile. Nos deux gaillards n'ont aucune peine à circuler dans l'enceinte. Ils avisent un groupe de gardiens, genre gros bras, qui tirent sur leur cibiches et engagent la conversation. Un homme propose de nous retrouver à 16h au troquet du coin. Devant un ballon de rouge, Paul Mandrin se répand et explique son dur labeur dans cet enfer d'aliénés. Quelques ballons plus tard, il lâche « *Le Delplace, il est mort à cause de sa machine à électrochoc, on l'a retrouvé mort, grillé. Un peu avant, il avait traité un malade spécial qui avait blessé gravement Guimard, un infirmier* ». Le père Mandrin vidant son ballon se rappelle très bien avoir croisé le Dr Delplace peu avant sa mort. Il m'a dit un truc incroyable « *Chacun de nous possède en lui la clef de l'ensemble de sa mémoire raciale. Dans nos rêves, nous parlons des langues inconnues. Bientôt j'en aurais la preuve...* ». De retour dans l'enceinte, notre duo se met en quête des archives. Après une heure de recherche, l'entrée d'un comte Fenalik est bien notée mais pas sa sortie. Dans les événements récents, le nom de Guimard revient souvent pour des blâmes et des altercations. Suite à la dernière agression, on apprend que le choc lui a fait perdre la raison, il est interné ici comme malade.

Plan de masse Asile de Charenton



2h, Lomond crochète l'entrée de service. On trouve des blouses qui vont faciliter nos déplacements. Premier objectif, le bureau de Leroux. Sur place, on fouille les cartons remplis d'affaires du défunt. On découvre les notes du Dr Delplace sur les événements récents concernant Guimard.

Item - Un événement troublant s'est produit la semaine dernière. Un infirmier, un certain Guimart du quatrième dortoir, a pénétré dans les caves sans autorisation. Là, après avoir subi une blessure douloureuse au bras droit, il s'est effondré. Un autre infirmier, P. Mandrin, s'inquiétant de l'absence du premier, est parti à sa recherche. Il a fini par le découvrir, gisant par terre, en état de choc. Le traitement fut prompt et efficace, mais en se réveillant ce matin, Guimart délirait, parlant d'un mort qui l'aurait attaqué.

Pour le moment, je l'ai fait placer dans la chambre 13. J'ai également notifié sa logeuse de son indisposition.

Hélas, un autre homme se trouvait avec Guimart, inconnu de cette institution et dans un état déplorable. Cela soulève de graves questions, auxquelles il me faudra trouver des réponses.

Item - J'ai commencé à interroger Guimart à propos de l'inconnu. Est-ce un patient ? Comment s'appelle-t-il ? Depuis combien de temps Guimart le séquestre-t-il ? Assez longtemps pour que le mortier scellant la porte ait le temps de sécher. L'a-t-il nourri ? Comment a-t-il survécu ?

J'ai fait déplacer l'inconnu dans une chambre privée sous ma responsabilité, le traitant comme un vagabond sans valeur en attendant d'en savoir plus.

Item - Même dans un bon lit, l'inconnu a un aspect terrifiant. Il régurgite le peu de brouet que l'on parvient à lui faire ingurgiter. Sans se nourrir, il garde un état catatonique. Peut-être les électrochocs pourraient-ils le sortir de sa léthargie ?

Item - Après plusieurs applications, l'inconnu s'est réveillé, mais il reste trop affaibli pour bouger. Il s'est mis à gémir et à implorer dans des formes différentes et très anciennes de grec et de latin, parlant de cités en ruine et d'autres choses affreuses. Quel homme mystérieux ! Ce serait presque plus simple de penser que nous puissions dans une sorte d'esprit communautaire ou de mémoire raciale.

Le journal se termine après quelques notes sans intérêt. Tous les items cités ci-dessus datent d'avant la mort du docteur Delplace.

D'après le cahier des chambres, notre patient inconnu est dans le quartier de sécurité au 2^e étage, chambre 42. En chemin, on visite le laboratoire. Une grosse machinerie électrique encadre des fauteuils avec des sangles. La chambre 42 est juste avant la pièce des gardes chiourmes. Après avoir pris toutes les précautions d'usage, nos aventuriers pénètrent un à un dans la chambre mais point de patient ou d'indice. Un surveillant trouve judicieux de faire sa ronde, Lukic et Lomond en font un joli saucisson bâillonné. Après réflexion, la visite des sous sols s'impose. Ils courent sous le bâtiment principal. Une imbrication anarchique de pièces de toutes tailles, utilisées pour du stockage. Nous prenons le temps de bien chercher. Au sol, des chaînes, des vêtements souillés et déchiquetés, et un bâton clouté. Ensuite, une cellule avec du sang fraîchement coagulé et des débris de maçonnerie.

À 4h30, nous remontons vers le pavillon sécurisé où est gardé Guimard. Un plan audacieux est mis sur pied. Coupure d'électricité, Worth fait le fou égaré qui cherche son pavillon, on maîtrise, on contrôle...,etc. Gollum, la bave aux lèvres et le dentier à moitié sorti, éructe. Il est très convaincant. Un grand noir matraque à la main sort mais il est aussitôt transformé en boudin antillais. Guimard est stone, sous médoc. Aimé fouille l'armoire à pharmacie et trouve de quoi ressusciter un mort. L'intraveineuse fait son effet, l'homme reprend conscience en tremblant comme une feuille, terrorisé. « *Il va venir. Tous les jours, il me tourmente. Un monstre mort qui fait mal et qui mord...* ».

Soudain, les lumières du pavillon se mettent à clignoter dans un rythme régulier. Des patients s'agitent dans les chambres mitoyennes. Guimard se relève, pris de convulsions. « *Il arrive, sauvez-moi !* ». On s'emploie à le maîtriser avec une piqure de sédatif. Konstantin, qui veille à l'entrée du pavillon, remarque entre deux flashes lumineux une fumée qui se glisse sous la porte d'entrée. Le clignotement s'intensifie. Partout dans l'asile, des malades errent en criant et en hurlant. Dans notre pavillon, tous les patients ont brisé leurs attaches physiques ou chimiques et sont sortis dans le couloir barrant la sortie à nos héros. Il n'y a pas d'autres solutions que de former un maul et de foncer dans le tas. Les coups pleuvent, mais le pac avance. Entre deux éclats lumineux, on voit le corps de Guimard flotter dans le couloir. Dehors, c'est le chaos. Des infirmiers avec des lampes courent derrière des malades hurlants, c'est le grand bal des lucioles. Nous n'avons d'autre alternative que de fuir.

Tous à la manif...

Dimanche 14 janvier, au petit déjeuner, la presse se fait l'écho de l'émeute des fous de Charenton. On déplore des blessés et un mort, M. Guimard. Le Dr Leroux se refuse à tout commentaire.

Lundi 15 janvier. Rémi nous prévient. Pas de bibliothèque. Aujourd'hui, il manifeste contre l'occupation de la Ruhr avec des camarades. Dieulevin est solidaire et veut participer, les anglais et le serbe aussi, par pure curiosité, pour Worth, niet au soviet pour le principe, mais il aime la jeunesse, alors...

À 12h, une réunion publique dans un café bouillonne d'idées, de jeunesse, de paix, de fraternité... Rémi a fait la guerre, il a du charisme, c'est un meneur qui harangue la foule, la superbe Jeanne à ses côtés, l'Esméralda des faubourgs, une brune piquante et callipyge. Le saucisson, le rouge et les chants contribuent eux aussi à ce moment de partage, de fraternité et d'éveil politique. Mais un émissaire de la préfecture vient troubler la fête, la manifestation est interdite. À 14h, à la place de la Nation, une foule immense et colorée a déjà commencé le défilé. À 15h30, les chants et revendications se sont tus, la rumeur enfile « *Ils ont envoyé la troupe...* ». Les détonations des sommations se font entendre et les policiers à cheval chargent la foule. Rémi et une partie de son groupe, matraques et frondes sorties, font front, ils forment un carré. Partout, c'est la débandade, les coups pleuvent. Nos lascars ont pris la tangente mais se retrouvent face à deux policiers en civil.

Ca sent la cabane, le ballon. C'est sans compter avec Worth qui hurlant au fasciste et en anglais a sorti son fameux appareil photo et s'emploie à mitrailler la scène. Les policiers déstabilisés renoncent à cette arrestation.

Mardi 16 janvier, nous nous rendons à la mairie de Poissy pour chercher l'emplacement de l'ancienne villa du comte Fenalik. Après quelques heures aux archives de la ville, nous trouvons enfin l'adresse actuelle du site ancien au 600, Enclos de l'Abbaye. Un jeune docteur et sa femme s'y sont récemment installés, la famille Lorien. La maison de deux étages ne paye pas de mine. Ses murs sont recouverts d'un immense rosier grimpant. Worth a préparé une lettre demandant au docteur Lorien l'autorisation d'effectuer quelques fouilles archéologiques sur son terrain. Rémi remet la lettre au cabinet du docteur et attend une réponse. Nous avons rendez vous ce soir à 18h. Lomond a cogité toute la nuit sur la crypte de la Collégiale. Par St Andrew, il en est convaincu, ce boyau doit déboucher à l'extérieur ou dans un souterrain. Après la mairie, il enrôle tout le monde. Direction la quincaillerie pour des achats de fossoyeurs. Ensuite, nous louons deux chambres pour la nuit, et repérons une bouche d'égout proche de la Collégiale. Lomond et Lukic passent quelques heures au fond du trou, mais reviennent bredouille.

À 15h, visite de la crypte. Le vase a été relevé et aucune trace du monstre. Les os (de l'ossuaire) ont été remis en place. Aimé, Lomond et Konstantin se rendent au presbytère. Un grand curé nouveau les accueille. Le récit d'un monstre, d'un boyau, le laisse de marbre et il nous croit fous. On lui propose de se rendre sur place. Lomond écarte les os, le boyau a été rebouché. Le Père crie au scandale, il va prévenir la police et sort en nous enfermant. Mais une serrure pour Lomond, ce n'est rien et nous voilà dehors.

À 18h, nous nous présentons au 600 Enclos de l'Abbaye. Nous sommes reçus par Mr Lorien, la trentaine, à ses côtés Quitterie, une charmante petite fille blonde comme les blés. Son épouse est alitée, victime d'une crise d'arthrite. Dans le salon, un feu accueillant crépite. Il nous propose du thé ou du café. Gollum assure l'entrée en matière, recherches historiques et archéologiques sur le comte Fenalik qui avait sa demeure ici même. Le docteur ne semble pas surpris. Il nous explique que lors de l'achat de la maison, le notaire lui a laissé des documents anciens qui font mention de la villa du comte Fenalik. Un détail nous intrigue. L'homme a la main bandée et masse régulièrement le tissu. On s'en étonne. Il nous explique qu'il a voulu couper ce maudit rosier grimpant si envahissant. Il s'est blessé et la plaie s'est vilainement infectée. Il a fallu près d'un an pour en guérir mais il en garde encore quelques séquelles. Il nous propose d'aller chercher les documents. Nous les inspectons avec gourmandise. Pas de doute, ce sont les plans originaux de la villa du comte. Il y a même les sous sols et surtout le terrain est le même que celui d'aujourd'hui. Nous sommes invités à rester à souper. Lors du repas, Quitterie renverse un verre sur elle et son père. La petite pleure et son père la monte pour la changer. Il redescend avec sa femme qui se tient la main droite, elle souffre d'une inflammation arthritique très handicapante. Véronique Lorien est historienne de formation. Elle écoute avec attention notre récit édulcoré et la quête qui nous anime. Surprise ! Il y a 6 mois, elle a reçu un courrier d'un anglais, Edgar Wellington, qui lui aussi était sur les traces du Simulacre de Sedefkar, elle n'a pas donné suite. Nous commencerons les fouilles le lendemain.

Mercredi 17 janvier, la journée commence par un point. Nous concluons que Guimard a libéré le comte de sa prison éternelle. Le monstre veut retrouver son armure et la puissance qui va avec. Il sait que nous sommes sur la piste de son artefact. Pour nous, le danger va devenir permanent. Aimé formule des vœux pieux (union, vigilance, respect...).

Vers 10h, nous sommes à pied d'œuvre. Au pied d'un grand chêne, sous 50 cm de terre et de végétation, nous excavons la première marche d'un escalier. Mais il faut creuser, car la terre est basse et un Lord écossais, ça ne creuse pas mais un serbe, oui. Konstantin s'offusque, monte sur ses grands dromadaires, invoque la fraternité, la libération des peuples opprimés, le racisme... C'est Rémi qui a fait son éducation politique mais la vie est ainsi faite, que, parfois, un mauvais dé remet en cause bien des intentions. Donc, aidé d'Aimé, Konstantin se remet à creuser! À 12h, 8 marches sont visibles. Tout le monde s'y met. À 16h, le Dr Lorien est de retour. À 18h, une vieille porte métallique est dégagée et non sans peine, Konstantin finit par l'ouvrir, dévoilant une cavité sombre et humide. Le groupe s'équipe et, accompagné du docteur, pénètre dans les ténèbres.

50, rue Saint-Etienne

Lausanne, Suisse

Madame, Monsieur,

J'ai conscience d'être un complet inconnu et que cette lettre n'aura peut-être aucun sens pour vous. Mon nom est Edgar Wellington. J'étudie l'histoire d'une statue communément appelée le Simulacre de Sedefkar. J'ai récemment acquis un parchemin ancien présentant une description intrigante de cet objet. Cela a éveillé mon intérêt, et je m'efforce maintenant de retrouver sa trace. Mes recherches m'ont mené à votre adresse. Le nom ne vous dira probablement rien, mais j'ai appris que le dernier emplacement connu de cette œuvre d'art était la demeure s'élevant sur votre terrain à la fin du dix-huitième siècle. La statue, un artefact arabe unique, a été perdue durant les événements de 1789. Son dernier propriétaire fut un noble allemand qui vivait au même endroit que vous aujourd'hui.

Si il vous plaît, si vous avez entendu des histoires à propos de cet objet, ou si vous avez trouvé des restes de l'ancien manoir sur votre terrain qui pourraient me donner des indices quant à son destin, je vous implore de me contacter et de me résumer vos informations.

Je m'excuse pour la nature plutôt étrange de cette requête, mais je crois que je dois suivre toutes les pistes qui s'ouvrent encore à moi. Toutefois, j'espère que vous ne perdrez pas votre temps pour moi.

Sincèrement,
Edgar Wellington

Le bras de Sedefkar

À la lumière des torches, apparaît un long couloir mangé par les racines. Elles se terminent par des ramifications qui sont toujours des multiples de 5. Nos héros progressent en coupant et arrachant les racines envahissantes. Une première salle sur la gauche, une prison avec des cellules et des ossements humains. À droite, une salle de torture contient deux squelettes entiers couchés côte à côte. L'un d'eux porte encore les restes d'un voile nuptial. Le serbe se permet de les démembrer malgré la réprobation générale. Mais il est superstitieux et psychorigide. Il persiste à éparpiller les os. Brian est furax et menace de partir. Chose faite quand le fragile anglais aperçoit le sourire sardonique du serbe. Nous continuons à nous frayer un chemin dans ce labyrinthe. Deux nouvelles salles se font face. Elles contiennent des cages prisons et des ossements humains. On perçoit, à travers le réseau racinaire, une légère lueur bleutée. Enfin, nous voilà dans une grande salle encombrée d'ossements et de cages prisons dont certaines encore accrochées au plafond, mais le plus stupéfiant reste le grand mur du fond, tapissé de haut en bas par des roses bleues et luminescentes. Elles répandent une douce lumière donnant des reflets étonnants aux os qui l'entourent. Ce rosier grimpant est l'origine de toutes ces racines. Parmi ce fouillis éclatant, un bras droit tendu vers le plafond émerge de l'amas coloré. On croit deviner une statue humaine, les bras levés, mais on ne trouve qu'un bras droit, fait d'une matière opalescente qui irradie une douce lumière. De l'ensemble suinte un liquide noirâtre et visqueux. Aimé en tête, on s'emploie à dégager la statuaire. Aimé s'empare du bras. Les roses flétrissent instantanément et un tourbillon de fumée se forme. Tout le monde se carapate dans une débâcle générale. Dieulevin se retrouve en queue de peloton alors qu'il tient le précieux bras. Dans sa tête, quelqu'un lui parle en latin, incompréhensible. Enfin la sortie, et le retour dans la famille Lorien. Véronique étreint son mari avec ses deux bras.

Un premier examen révèle que le bras est creux, d'une matière polie et lisse comme la porcelaine. On le range proprement dans une malle prêtée par les Lorien et on couche à Poissy à l'hôtel Rohan.

Jeudi 18 janvier, dès le matin, les questions fusent. Que faire du bras ? Qui est Edgar Wellington ? Avons-nous affaire à des vampires ? Aimé se charge de trouver une très solide malle cadenassée, le reste de la troupe pourvoit aux billets pour Lausanne et d'un nécessaire à vampire (miroir, croix, pieu, ail, etc...). Malgré nos recherches, Edgar Wellington reste un parfait inconnu.

Vendredi 19 janvier à minuit à la gare de Lyon, la locomotive de l'Orient-Express, fumante et sifflante, se met à quai. Nous ne sommes pas seuls. Une foule de gens applaudit, lance des vivats et des roses. Elle entoure une jeune belle femme élégamment vêtue qui salue en lançant des baisers, la Diva Cavollaro. Nous, et nos très nombreuses malles, embarquons pour une arrivée à 6h40 à Lausanne. Nous rejoignons le luxe douillet des cabines pour une bonne nuit. Hélas, la cabine voisine est celle de la diva et de sa suite ! L'attraction du wagon bar est trop forte. Nous nous y rendons. La troupe de « La Cavollaro » fait bamboche et il faut peu de temps pour que tout le monde sympathise. Le champagne coule à flot. La diva se lance dans un récital et conclut par un grand Aria « *Ritorna Vincitor* ». Nous sommes tous sous le charme et l'émotion. Gollum a cette phrase énigmatique « *La flûte enchantée, elle la connaît bien la musique* ». La belle nous offre des places pour la première de son récital à La Scala de Milan qui aura lieu dans 3 jours. Il est temps de prendre du repos. Worth se déshabille et aperçoit, sortant de sa poche, une carte que lui a remise Rémi. Dans le cadre des recherches sur le Simulacre de Sedefkar, il a trouvé un texte sur un Simulacre du diable, un livre écrit par un moine en 1268. Aux dernières nouvelles, il est à l'église Sainte Céleste à Venise. En s'endormant, Worth se dit qu'il devrait en faire part à ses colistiers.



Terres Oniriques Express

Nous sommes éveillés. Nous marchons dans la brume sur les pavés d'une ville. Nous croisons beaucoup de chats. En fait, nous sommes sur un quai, entouré de colonnades en ivoire. Des gens crient : « *Le train arrive, dépêchez-vous!* ». Le soleil est en train de se coucher. Ses derniers feux nous laissent entrapercevoir une ville escarpée, torturée de ruelles et, en son sommet, une vieille tour. Sur le quai, un panneau indique « *Gare d'Ulthar* ». Tous nos objets « modernes » (appareils photos, armes, etc...) se sont transformés en carnets à dessin, en arbalètes de poche... La voie ferrée n'est même pas ferrée, il n'y a pas de rail mais de l'herbe et de grosses traces rondes sont visibles avec un espacement régulier. Le quai est séparé par un grand cordon rouge. D'un côté des voyageurs bigarrés et de l'autre, un peuple de chats très dignes. Plus rien ne nous étonne ! Un groupe de voyageurs se renseigne auprès d'un employé singulier de l'Orient-Express. Des cheveux poudrés surplombent son grand uniforme chamarré et il est coiffé d'un tricorne. Il cache son visage derrière un masque de carnaval vénitien. Les voyageurs sont plus anodins. Un homme, la cinquantaine, porte beau, habillé en tweed et a l'allure d'un gentleman, sûrement un anglais. Un autre homme en manteau de fourrures, favoris, moustache, et barbe soigneusement entretenus et des bagues de prix à toutes les mains. Ils sont accompagnés d'une vieille femme laide à l'air sévère, vêtue à la mode victorienne. Elle tient dans son giron une petite valise rouge en forme de cœur.

Un bruit sourd et syncopé se fait entendre au loin. On devine un grand panache de vapeur, des wagons de l'Orient-Express semblent flotter dans ce nuage. Soudain, une horreur se précise, une sorte de pieuvre croisée avec une araignée, juchée sur des pattes éléphantiques qui martèlent le sol en cadence. Elle est énorme, suivie par plusieurs autres, tout aussi grotesques. Certaines sont des wagons reliés entre eux par des liens en ivoire, d'autres, le tender et, en tête, une impossible locomotive. Ce train improbable s'arrête à quai et des échelles glissent des flancs monstrueux. Le peuple des chats monte dignement dans le premier wagon.

L'homme au tricorne s'approche de notre groupe et salue respectueusement Harold Worth. Il le reconnaît. Ils ont voyagé ensemble, il y a fort longtemps. L'homme tombe le masque, il s'agit de Henri Peeters. Nos questions fusent. Henri explique qu'il a créé ce train de rêve « Terres Oniriques Express » pour libérer les humains de leurs peurs et satisfaire leurs fantasmes. « *Il n'y a dans cet univers que ce que vous avez amené consciemment ou inconsciemment* ».

Le billet pour le Terres oniriques Express

Les rêveurs humains ou les rêveurs autrefois humains dont le corps est mort dans le monde réel peuvent voyager gratuitement sur le Terres oniriques Express. Afin de voyager sur le Terres oniriques Express, vous devez embarquer lorsque vous dormez à bord de l'Orient-Express. Une fois que vous avez dormi sur l'Orient-Express, vous pouvez revenir sur le Terres oniriques Express à tout moment, à partir de n'importe quel lit du monde réel.

Une fois que vous êtes monté à bord du Terres oniriques Express, vous retournerez sur le même Express, même si des jours, des semaines, des mois ou des années se sont écoulés.

Vous pourrez utiliser votre billet pour le trajet qui dessert les villes suivantes : Ulthar, Dylath-Leen, Zar, Aphorat, Thalarion, Xura, Aira, Sona-Nyl et Serannian.

Si vous restez sur le train après l'arrêt à Serannian, nous présumerons que vous voulez vous débarrasser de vos peurs dans le golfe de Nodens. Passé Serannian, il n'y a pas de retour possible. À la fin du voyage, vous retournerez dans le monde réel.

Après avoir visité le golfe de Nodens, vous ne pourrez pas remonter à bord du train, même si vous payez, car cela annulerait le sacrifice fait. C'est le marché que vous concluez avec Nodens. Il est non négociable.

Black Jack



« Si vous allez jusqu'au terminus, au golfe de Nodens, vous vous libérerez vos peurs mais alors, vous resterez à jamais sur ce monde », nous prévient Peeters. « Le voyage est composé de huit étapes avant le golfe et vous pouvez choisir de nous quitter à n'importe quelle gare du périple, à vos risques et périls. » Chaque wagon comporte 6 compartiments et nous occuperons le compartiment n°5. Il est vaste et luxueux. Henri nous informe qu'une tenue très correcte est exigée pour ce voyage. « Vous trouverez dans votre compartiment des vêtements de grande qualité ou exotiques ». Nous nous hâtons de nous vêtir; Aimé d'un smoking blanc très classe, le même en noir

pour Brian. Lomond opte pour une veste et un kilt, Worth, pour un habit en queue de pie et chapeau haut de forme, mais il reste un vrai nabot. Nous conseillons tous à Lukic de porter des babouches, mais il opte pour un banal habit de soirée.

Au salon restaurant, nous croisons les voyageurs du quai. Le diplomate écossais, Mac Mackenzy, que l'on appellera Double Mac. On le reconnaît, il était dans l'Orient-Express... M. Karakov parle un anglais parfait, il est marchand d'armes en tout genre. Mme Bruja est une vieille fille insupportable. Le repas commence, servi par des tentacules sortant du sol et portant des mets rares que Henri découpe avec art, un menu digne de l'Empereur d'une galaxie inconnue. Un petit chaton adorable circule entre nos jambes et vient doucement s'y frotter. Henri l'interpelle, « *Black Jack, ne vous ai-je point déjà dit que n' étiez pas à votre place ! Rejoignez votre mère, la douce Lady Sophie, je vous raccompagne* ». Double Mac souhaite se libérer de tous les mensonges qu' il a proférés durant sa vie de diplomate et levant sa main, il montre une valisette attachée à son poignet par une chaîne. Il offre une somme astronomique au premier qui trouvera la clef de la valise. Henri, de retour, se fait sérieux et nous rappelle la double condition pour être délivré de nos peurs.

Il faut d'abord capturer ses peurs dans un artefact onirique que l'on crée en rêvant durant le voyage puis jeter l'artefact au fond du Golfe de Nodens.

Terres Oniriques Express



Menu des rêves



- ◆ Amuses bouches et Délicatessens
- ◆ Consommé en croute de tortue rose de Thalarion
- ◆ Espuma de volailles et farandole de légumineuses en voile
- ◆ Suprême de moucla de Xura et son échaudé rôti
- ◆ Train des plaisirs fromagers et confitures



Nos vins



- ◆ Colorine carmina des terres de Zar
- ◆ Rosé opale domaine Kaliostro

Champagne et Spiritueux

- ◆ Grand cru Champignon 1895
- ◆ Haberlour Queen RossShire
- ◆ Cuveline amarantine d'Aphorat
- ◆ Baloise fermentée en calebasse



Lors du premier arrêt, en gare de Dylath-Leen, on entraperçoit des tours fines en basalte noir et une population austère. Henri nous prodigue quelques recommandations. C'est un lieu dangereux, une dictature politique qui grouille de voleurs et d'assassins. Pour accueillir les nouveaux voyageurs qui patientent sur le quai, on rajoute des wagons bêtes. Un bel homme brun, très élégant en redingote et jabot, attire notre attention, comme ses immenses yeux sans pupille et avec un iris d'un jaune intense. Henri le connaît bien et lui a réservé une bouteille dorée. L'homme, en souriant, lui tend son billet. Il est logé dans un compartiment voisin. Un groupe de musiciens monte à son tour, ils rappellent la beauté pure et le port altier des elfes mythiques. Il y a là deux hommes et trois femmes, un chef et une pléiade de serviteurs qui croulent sous les bagages. Le responsable se présente, il se nomme Theophred et dirige la délégation diplomatique de Sarnath, une ville sur le lac Mnar. Il nous en présente les deux hommes, Amor et Caromel, et les trois femmes Ibex, Dulce et l'extraordinaire Besweet. Très vite, nous comprenons qu'ils ne s'adressent qu'à des gens beaux, ils ne parleront qu'à Brian, ignorant les autres et traitant Worth comme une tentacule ou un objet à peine vivant.



Un autre groupe glisse sur le quai. Six Êtres d'Ib, des grosses boules vertes effrayantes de gelées frémissantes. Henri les accueille cérémonieusement. Une des bouses « tient » un cornet crapaud qui fait office de traducteur universel, le « couineur ».

Le train démarre quand se présente le dernier passager. Il court pour rattraper le train et saute du quai. Un tentacule le happe au vol et dépose à l'entrée du wagon une très jolie blonde bouclée, vêtue comme une favorite de harem des contes des mille et une nuits. Un doux parfum émane de sa personne. Elle s'appelle Zsusza que nous écorchons en Souza. Elle raconte son histoire, « *j'ai dansé ce soir pour le prince de Dylath-Leen mais il est devenu un peu trop pressant, à tel point que je me suis enfuie. Sa police secrète et ses assassins sont à mes basques. Protégez-moi et je danserai pour vous !* » Henri a écouté son histoire et lui remet un billet de passager. Quand il apprend qu'elle est originaire de Belgrade, le sang de Constantin ne fait qu'un tour. Il s'exprime dans sa langue natale, la belle se retourne et lui sourit, un ange passe !!!

Pour chasser la fatigue d'une courte nuit, nous décidons de profiter des bains qu'Henri nous a tant vantés. Ce sont des petits bassins d'eau chaude et odorante où la mixité et la nudité sont de rigueur. Les plus pudiques peuvent rester à l'abri de cabines. Nous sommes inquiets pour Gollum. Les sarnathiens et surtout Besweet réclament Brian dans leur bain. Le journaliste n'en croit pas ces yeux. Habillée, elle était très belle, mais nue, c'est une déesse, il se jette à l'eau. Les sarnathiens adoptent l'élégant anglais et lui expliquent le différend qu'ils ont avec les Êtres d'Ib. Ce contentieux dure depuis une éternité et ils prennent le Terres Onirique Express pour aller entendre le jugement du roi Kuranès. Le litige porte sur la possession de territoire appartenant originellement aux Êtres d'Ib mais une sombre histoire quasi légendaire de lune et de statue de lézard a permis aux sarnathiens d'en prendre possession, il y a des éons. Aujourd'hui, les Êtres d'Ib réclament leurs terres ancestrales et surtout la statue de leur divinité, une véritable infamie artistique. Pendant ce plaidoyer, Brian a été copieusement « massé » par les femmes et par les hommes. Leurs mœurs libres sont presque dissolues et ils adorent faire des expériences. Brian sortira « essoré et très propre » du bain. La pulpeuse Souza est là aussi dans un autre bassin. Ses beaux seins d'albâtre ondulent au rythme de ses cheveux, les tétons bruns tendus et elle lance des œillades assassines à Konstantin. Le serbe l'a rejoint en un éclair. Nous apprenons par ailleurs que l'homme aux grands yeux jaunes est un grand marchand de vin rare, originaire d'une planète hors du système solaire et qu'il se nomme Mironim-Mer. En ce moment, il en faut plus pour nous étonner !

Un Être d'Ib traîne près du wagon bain. Le sang de Caromel ne fait qu'un tour et il frappe la gélatine pour créer des vagues frémissantes tout le long de l'Être d'Ib. Aidé de Brian, il attrape la masse gélatineuse et, telle une ventouse, la collent au plafond. Tous les sarnathiens rient aux éclats, mais ce n'est pas du goût de Worth qui s'emploie en vain à décoller la gelée. Henri accourt pour l'aider. Ils finissent par le décrocher et le ramener dans son compartiment. Sur place, la puanteur est abominable, une voix aigrette s'échappe du « couineur ». Worth et Henri sont vivement remerciés. Les Êtres d'Ib insistent pour que justice soit rendue. Ce méfait s'ajoute à une longue liste. Le professeur comprend que les Êtres d'Ib sont retournés dans leur monde réel extraterrestre où le temps s'écoule différemment. Pour les Êtres d'Ib, quelques semaines se sont écoulées depuis la perte de leur territoire alors que pour les sarnathiens, les événements ont eu lieu il y a des siècles. Les Êtres d'Ib veulent une compensation pour les dommages causés à leur ville et à leur peuple, et exigent que leur statue leur soit rendue. Ils ont fait appel au roi Kuranès et les deux délégations ont pris le train pour rejoindre le roi Kuranès à Sona-Nyl.

Le train marque un arrêt à la gare de Zar, la verdoyante cité des rêves non réalisés (objets, créatures, humains, ou bâtiments, ne sont pas achevés ou non nés). Henri nous met en garde. « *Ne descendez pas ! Notre arrêt a pour seul but de sauver des rêveurs égarés et de faire un peu de commerce* ». Justement, sur le quai, un homme est là, il est très agité, il est fou et veut monter. Henri hésite, Aimé se fait convaincant. Mais le fou est furieux, il faut le maîtriser et l'enfermer dans une cellule capitonnée.

À 13h, le train repart vers Aphorat. Konstantin déménage pour être au plus près de la belle danseuse. Au wagon salon restaurant, les sarnathiens répètent une prestation artistique composée de musique et de sexe qui est un art chez eux. Karakov surgit de nulle part en se tenant sa main ensanglantée. Il parle de coup de feu et refuse de se faire soigner. Abigaël trouve des traces de sang sur une malle. Il l'ouvre et découvre le cadavre encore chaud de Black Jack poignardé. Henri, dans tous ses états, est consterné. Il s'agit d'une violation manifeste des codes des Terres Oniriques. Les chats sont des citoyens à part entière de la cité d'Ulthar. Il doit annoncer la terrible nouvelle à Lady Sophie, la mère du chaton. Nous l'accompagnons.

Quant le Homard est de sorti...

Dans un spacieux compartiment , des chats se prélassent sur des coussins moelleux tandis que des oiseaux apeurés volettent et des souris tremblantes cherchent des abris improbables. Henri miaule, il parle chat. Sophie s'effondre, le peuple des chats gronde et crache, le poil hérissé. Trois chats se présentent et veulent participer à l'enquête. Abigaël persévère dans sa quête d'indices. Enfin des traces de griffures à l'extérieur du compartiment de la malle où l'on a retrouvé Black Jack. Les chats ne les reconnaissent pas. On parle de goules à Henri. Pour lui, toute intrusion est impossible, les tentacules assurent la sécurité du train, mais il prend le temps de vérifier. Les lattes en ivoire du parquet s'écartent. Un tentacule, surmonté d'un œil apparait, mais n'a rien vu de particulier. On fonce chez Karakov qui nous montre sa blessure, une coupure de couteau. On farfouille dans tous les recoins.

Dieulevin veut inspecter le toit et se trouve seul volontaire pour y grimper. Aimé progresse difficilement. Il découvre à intervalles réguliers des traces de griffures sur le toit du compartiment. Il redescend difficilement, il est sauf. Il fait son rapport et décrit les griffures à Henri. Elles pourraient correspondre à des « maigres bêtes de la nuit ». Il en a engagé six qu'il a déguisées pour ne pas effrayer les voyageurs. Deux se chargent de la conduite de la locomotive et quatre alimentent la chaudière en matière grasse qu'elles pellètent à même le tendeur qui est en fait une très grosse bête à graisse, régulièrement peler pour maintenir la chaudière et qui est changée à chaque étape. Henri ne doute pas de leur loyauté, il a passé un contrat avec leur maître.

Soudain des hurlements proviennent du compartiment de Mme Bruja. La porte est close. Dieulevin la force de l'épaule mais ne parvient qu'à se faire mal. Konstantin en fait des esquilles. Un crustacé géant, on dirait un homard, agresse la pauvre femme qui garde farouchement sa valise en forme de cœur serrée contre elle.

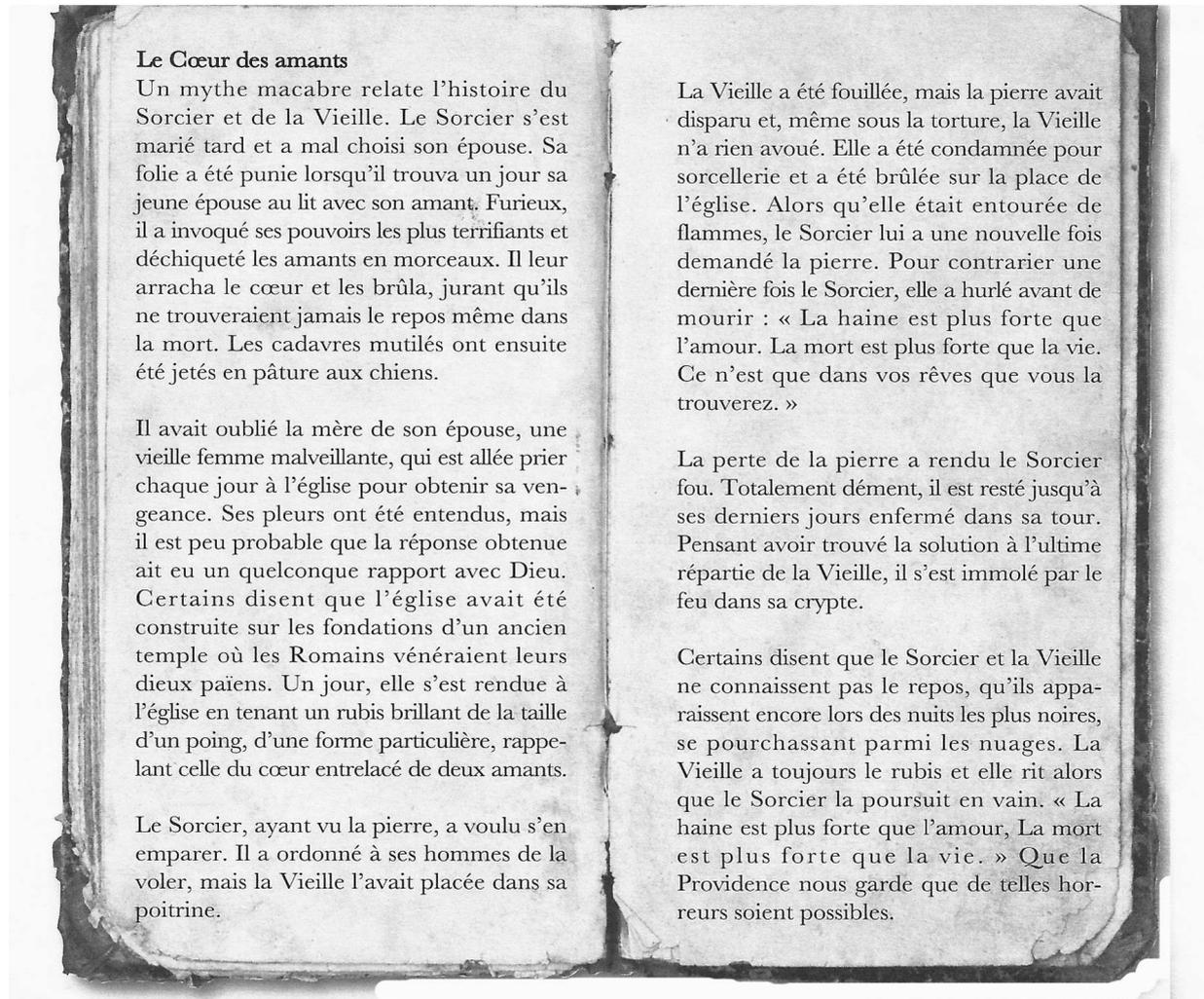
C'est parti ! Les coups pleuvent mais la bestiole est caparaçonnée et abat ses grosses pinces. Elle se saisit de la valise et l'ouvre, mais elle est vide. Mme Bruja exulte « Jamais il ne l'aura ». Le homard se fige, ses yeux rubis inspectent la pièce et d'un bond, il se lance par l'ouverture de la fenêtre et s'enfuit. Henri arrive en courant. Notre récit le laisse perplexe, mais, après réflexion, il nous raconte « *la légende du Cœur des amants* ».



Maigre bête de la nuit

Le cœur des amants

Mais le sorcier a fait le dernier voyage. Il est déjà allé jusqu'au golfe de Nodens. Mme Bruja serait-elle la Vieille ? Henri se perd en conjecture et Brian cherche un hypothétique indice.



Nous intensifions la fouille des compartiments. Mironim-Mer, l'homme aux yeux jaunes, se plaint des sarnathiens qui veulent le dépouiller de son vin de Sarum. Lomond, très attentif, est suspicieux, il ne sent pas le type qui reste comme figé sur son tapis. On le bouscule gentiment et on regarde dessous. Il y a des traces de sang et il se justifie en disant s'être coupé en se rasant. Nous sourions, dubitatifs. Sans hésiter, les chats confirment que le sang est celui de Black Jack. Mironim-Mer avoue. « *J'étais sous ma forme naturelle quand le chaton est arrivé. J'étais comme hypnotisé, je l'ai tué. Après, j'ai caché son petit corps dans la malle* ». Au passage, on apprend qu'il a 9.250 ans et qu'il nous lègue sa très précieuse cargaison. Une fois ses aveux faits, l'homme tombe dans un état catatonique. Serait-il sous contrôle mental ? Henri propose de l'enfermer et de confier son cas au roi Kuranès. Mironim-Mer est logé à côté du fou.

Nous faisons un arrêt sans intérêt à 19h à Aphorat, juste avant le banquet onirique avec un menu de rêves. Souza danse pour les convives et ses mouvements gracieux inspirent la mélancolie. Brian explique à Theophred la différence de temporalité entre eux et les Êtres d'Ib. Il reste perplexe, mais, après réflexion, il est d'accord pour présenter des excuses et envisager des concessions financières. Par contre, il reste intransigeant pour la statue. Brian insiste, « *pourquoi ne pas restituer la statue originale et conserver une réplique ? Personne n'y verrait rien !* »

Souza a pris une grande décision. Elle va cesser de rêver qu'elle est une grande danseuse pour le devenir. Elle prend la main de Konstantin et lui chuchote quelque chose à l'oreille avant de le quitter.

Thalarion est la ville de tous les mystères non résolus. Henri n'a jamais vu un rêveur égaré en sortir. Mais il y a quelqu'un sur le quai lors de l'arrêt de 23h, une grande momie noircie et décharnée. Son regard est intense, deux rubis flamboyants. Henri se précipite au devant de l'être qui insiste pour monter, Henri refuse catégoriquement. « *Sorcier, vous avez déjà fait le dernier voyage !* » La momie insiste. « *Elle est à bord, je le sais* ». Henri tient bon, mais sa résistance s'effondre d'un coup et, tel un zombie, il pénètre dans le train l'ombre noire à ses côtés, ses griffes brillant comme de l'acier poli. Brian et Worth s'interposent en vain, ils sont comme subjugués, le sorcier s'avance dans le couloir. Lomond et Konstantin ont compris la situation. Ils attendent le bon moment pour frapper la momie, mais sans effet. Le monstre, griffes sorties, siffle « *Laissez moi passer !* ». Ils s'écartent ! Henri est sorti de sa torpeur, se plante devant le sorcier et le montre du doigt « *Vous ne passerez pas !* ». Le sorcier incante. Des volutes de fumée se font vaciller le train qui s'élève doucement. Des bruits de pas se font entendre, accompagnés par une douce musique, le sorcier d'un geste disparaît.

À la porte, une femme se tient dans une aura très lumineuse. Il n'y a pas de mot pour la décrire, ils n'ont pas encore été créés.... Tous ceux qui sont présents, sauf Henri, en tombent immédiatement amoureux et se jettent littéralement à ses pieds. Nous la suivons dans la ville interdite comme des brebis égarées, elle nous protège. Nous sommes des nouveaux nés à la recherche du téton nourricier, surtout Worth qui bave. Nous passons devant des démons qui incarnent chacun un tourment ou un sentiment négatif (déception, rancœur, haine., etc...). Nous aurions dû succomber mais elle était là et nous a sauvés. La ballade se termine, retour au train ou Henri soupire en nous voyant. Alors que la femme disparaît, nous oublions les détails de notre étrange balade.

Nous retrouvons les Êtres d'Ib aux bains. Dans l'obscurité, ils sont fluorescents. Ils se sont agglutinés dans un bassin et font des bruits bizarres. Nous leur exposons la proposition des sarnathiens. Ils insistent pour récupérer la statue. Ils ont enfermé Bogrud, leur dieu, dans la statue de lézard. Tôt ou tard, il va se libérer et sa colère sera terrible. Konstantin, pragmatique, propose de le changer de statue. Les Êtres d'Ib doivent consulter leurs Sages. Ils auront la réponse dans deux mois, mille ans pour nous...

Xura est le pays des plaisirs inatteignables. À première vue, des tonnelles multicolores, des parfums enivrants, et une musique envoutante. Henri, une fois de plus, nous met en garde. Ici, tout n'est qu'illusion, la mort et la pourriture nous attendent si nous cédon à ces mirages. Lors du bref arrêt, il arrive que le train récupère un rêveur égaré. Une goule se présente, un billet mâchonné entre les pattes. Elle s'exprime en vieux français. « *Je suis la goule qui fut Guillaume et quémande le passage* ».

Worth ne peut s'empêcher de faire un bon mot, « *surtout, on ne se fout pas de sa goule* ». Henri hésite, la goule n'a pas le bon billet. La goule plaide sa cause, elle est végétarienne. « *Je n'ai plus rien à faire dans ce monde, je veux rejoindre le golfe. Nous étions heureux, nous avions une vie paisible, mon compagnon et moi. Il est mort à Poissy. Il a été tué par ce fou sanguinaire, sans raison !* » dit-il en pointant un doigt accusateur vers Lomond. Guillaume est né à la fin du Grand Siècle et, suite à la grande famine de 1709, il a mangé des cadavres et il est devenu une goule. Il a rencontré un autre goule, compagnon d'infortune, et ils ont habité quelques temps dans les sous-sols de la villa du comte Fenalik, « *un homme gentil qui nous nourrissait avec les cadavres de ses prisonniers* ». Il a vu la grande statue blanche, mais après l'arrestation de Fenalik, ils se sont réfugiés sous l'église et ont renoncé à la chair humaine. Nous lui accordons notre miséricorde et nous lui souhaitons un agréable voyage sur le Terres Oniriques Express.

Le roi Kuranès

Le train s'arrête dans une gare isolée. On distingue, non loin, dans une vallée, un très grand pilier doré, à moitié cassé. Henri leur conte « l'histoire d'Aira et d'Iranon ». Nos héros souhaitent se rendre au pied du pilier et accompagner le peuple des chats. Black Jack y est enterré après une émouvante cérémonie.

À 15h, le train entre en gare de Sona-Nyl, la cité des phantasmes. Une superbe ville s'étale jusqu'à l'horizon. Double mac nous quitte. Sur le quai, un groupe d'hommes et de femmes resplendissants attire nos regards. Le roi Kuranès et son aéropage sont encadrés par la garde royale à cheval. Nous sommes dans un conte de fée. Il y a même deux superbes chevaliers dans leur armure rutilante, Adamens et Haragrim. Autour d'eux, on peut sentir la magie débordée. Le roi et sa cour sont accueillis par Henri qui fait un million de ronds de jambe. Ils prennent le train pour Serannian, la capitale des Terres Oniriques.

Les audiences auront lieu après le banquet. Theophred annonce à Brian que ses arguments les ont convaincus. Ils vont rendre la statue aux Êtres d'Ib. Henri insiste auprès de Souza pour qu'elle danse ce soir. Le train quitte « ses rails ». Il vole pour rejoindre Serannian, la ville de marbre, juchée sur un lointain nuage. Que dire du menu royal ? Un livre entier ne suffirait pas à en décrire la richesse et la subtilité. Souza se présente et danse comme si c'était sa dernière représentation. Quand elle a fini, elle s'écroule, mais se relève vite pour saluer. Elle a réussi son effet, Konstantin est tout pale.



Souza (peinture Razumov)

Les audiences débutent. Le roi préside sur un grand fauteuil. Les Êtres d'Ib couinent, les sarnathiens reconnaissent le préjudice et sont prêts à restituer la statue, le roi scelle l'accord. Les aventuriers osent formuler une requête, retrouver le Simulacre de Sedefkar. Le roi leur propose de venir le visiter dans son palais. Henri a une requête, le jugement de Miromen Mir. Kuranès tranche, il sera jugé aux pays des chats à Ulthar. Cela satisfait les félidés.

À minuit, le train est en gare de Serannian. Le roi et sa suite nous quittent ainsi que la délégation de Sarnat, sous le regard attendri de Brian qui lance des baisers à Besweet. Henri est très inquiet, Mme Bruja a décidé d'aller jusqu'au golfe pour la première fois. Si elle y arrive et se déleste de son fardeau, alors, le sorcier aura définitivement perdu la partie et il risque de tout faire pour que cela ne se produise pas. Le train fait une étape de deux heures. Henri nous accorde un cicérone pour nous guider jusqu'au château, une maigre bête de la nuit, maquillée et en grande livrée.

Le roi nous reçoit immédiatement mais il faut trente minutes pour qu'une nuée de mages, d'occultistes et autres savants se regroupent. Nous formulons nos demandes:

1/ Comment arrêter le sorcier ? Suivant le conseil de ses mages, le roi nous octroie le chevalier Haragrim jusqu'au golfe. Il nous offre également des arbalètes qui tirent des carreaux d'argent.

2/ Par contre, personne ne sait rien de concret du Simulacre de Sedefkar. Au moins, nous avons réussi à coller tous ces savants prétentieux.

Si tu ne veux rien, tu demandes l'aumône

Le train repart pour plonger littéralement dans un maelstrom de cataractes alimentées par des milliers d'océan chutant dans un abysse galactique. Dans le ciel turgescents, apparaît une escouade de Shantaks, des êtres monstrueux, un corps de cheval ailé surmonté d'une tête de tyrannosaure. On devine une silhouette humaine qui chevauche la bête de tête. Henri lance ses ordres. Il regroupe tous les passagers dans notre wagon. La défense s'organise. La goule qui s'appelait Guillaume, armée d'une grande hampe d'ivoire s'élance dans le ciel, chevauchant une maigre bête de la nuit. Il est suivi par Worth qui s'envole, arbalète au poing, en chantant God Save the King.

Montant de l'abysse et des brumes, 8 cavaliers fantômes se dirigent vers nous, ils remontent le train par les deux côtés. Ce sont des morts vivants armés de sabre et ils portent le symbole de la livre sterling tatoué sur le front.

La bataille fait rage. Souza et nos héros tirent à l'arbalète. Mironim-Mer se révèle très efficace à la fronde. Mme Bruja encourage Souza, les tentacules s'agitent dans tous les sens. Haragrim et son épée de lumière frappent. Mais les assaillants sont en surnombre. Le train s'emballe, il fait une embardée terrible éloignant d'un coup nos adversaires. Deux maigres bêtes de la nuit supplémentaires s'envolent.

Le sorcier n'est pas en reste. Deux énormes canons décorés d'arabesques sont servis par des zombies. Les premiers boulets tonnent et hurlent en passant au dessus de nous. Boum ! Un wagon devant nous est touché. Henri est à la manœuvre. Des grosses gouttes de sueur coulent de son front. Le train ondule et zigzague, il récupère son assiette. Lomond rate tout ce qu'il veut, Dieulevin, sarcastique, ne peut se retenir « *Si tu ne veux rien, tu demandes l'aumône* ». Les deux dernières bêtes s'envolent. Il n'y a plus personne pour conduire la locomotive et l'alimenter. Henri envoie Aimé et Lomond s'en occuper.

Nos deux lascars foncent. Il leur faut traverser le wagon touché par les boulets. Dans la fumée acre, ils aperçoivent Karakov, accroché à une grande malle. Aimé conjure ce pleutre de venir se battre, en vain. Lomond lui envoie quatre mandales et ouvre la malle, grossière erreur. 5 énormes rats des tranchées jaillissent, incisives et griffes dehors, ils attaquent. Le train ralentit, de nouveau secoué par l'impact d'un boulet. La situation évolue. Les cavaliers fantômes anéantis, Brian, Konstantin et des chats viennent au secours de Dieulevin et de Lomond. Cela tombe bien. Sept nouveaux rats sont apparus. Une mêlée, un tourbillon s'engage. Les coups et les morsures pleuvent. Le train est presque à l'arrêt quand émerge un sous-marin noir surmonté d'une tourelle à deux canons. Les Shantaks ne sont plus très loin. Guillaume joue le roi des airs à la tête de l'escouade des maigres bêtes, secondé par Worth. L'escadrille virevolte et taille des croupières aux assaillants. Worth se bat comme un diable. Un canon est anéanti et il fonce sur l'autre. Mironim-Mer fait mouche à tous les coups. Souza, encouragée par la Vieille, se défend bien. Le chevalier est un peu court. Brian, Aimé et Lomond s'extirpent de la mêlée et foncent vers la locomotive et son tendeur. Le train est à l'arrêt et fait une cible idéale pour tout bon artilleur qui se respecte. Il faut prendre les commandes et alimenter la chaudière. Dieulevin introduit ses bras dans deux grands événements visqueux, mais rien ne se passe. Lomond et Brian s'attellent à peeler la bête et enfournent des pelletés de graisse. Ça chauffe ! Le canon a tonné, la mort, la vraie, vient de faucher la goule qui s'appelait Guillaume. Le sorcier et 6 Shantaks se sont posés sur le toit d'un wagon, qu'ils défoncent rapidement malgré l'opposition des tentacules. Aimé est concentré, la locomotive redémarre doucement. Des Êtres d'Ib tentent vainement d'empêcher le sorcier d'entrer dans le wagon de la Vieille.

Le train est au dessus du golfe de Nodens. Deux maigres bêtes ont remplacé notre groupe et la locomotive est maintenant bien motivée, elle accélère. Le sorcier, de toute sa hauteur, fixe de ses yeux de braise la Vieille « *Donne moi le cœur !* ». Elle lui tend la valisette, elle s'ouvre, elle est vide. Les Shantaks ont pris position dans les couloirs aux cloisons éclatées. Les tentacules nous attrapent et nous font passer de l'autre côté par l'extérieur. Mironim-Mer défie le sorcier, la momie incante, le train fait une embardée sévère, un coup de canon perce notre wagon. « Le homard » disparaît dans la détonation, la Vieille se met à léviter face au sorcier, ses cheveux blancs hérissés forment une couronne autour de son maigre visage. Elle s'ouvre la poitrine et en sort un rubis en forme de deux cœurs entrelacés et le lui lance à la face, il l'esquive. Les cœurs tombent au pied de Konstantin. Il ramasse le rubis. L'effet est immédiat. Il ressent un flot de haine pure contre le sorcier. Il est consommé, comme brûlé de l'intérieur par cette haine, sa santé mentale défaille. Il entend à peine les hurlements de la Vieille « *La haine est plus forte que l'amour, la mort est plus forte que la vie* ». Le sorcier s'est éteint, ses yeux rubis sont vides. Konstantin lance puissamment les cœurs mêlés par la vitre brisée. Mais un tentacule les attrape au vol et les ramène dans le wagon. C'est à ce moment que Dieulevin et Brian arrivent, portés par des tentacules. Karakov a pris sa malle et s'est jeté dans le vide. Le sous-marin a disparu, les Shantaks restants sont partis, Worth atterrit, triomphant. Le train poursuit sa route dans un univers qui se réduit de plus en plus pour finir dans un point noir.

Les voiles du temps se sont refermés.





CB 17



Nos héros s'éveillent d'un rêve étonnant dans l'Orient-Express. Ils se rappellent de tout. Lukic est le plus affecté, pensif et triste pour un bon bout de temps. Nos bagages sont déchargés sur le quai de la gare de Lausanne. Non loin de nous, deux turcs, fez rouge vissé sur la tête. Ils sont très bien vêtus et parlent un anglais parfait. Leurs malles portent un gros macaron avec la mention VD, Valise Diplomatique. Aimé se souvient que se tient à Lausanne une conférence internationale de négociations sur le devenir de la Turquie. Dieulevin et Brian rapatrient les bagages à l'hôtel Arlaud. Lomond et Worth suivent la VD. En salle d'attente, quatre autres turcs saluent poliment les deux premiers, chargent leurs bagages dans une berline et repartent dans deux voitures laissant nos limiers sur place.

À l'hôtel Arlaud, Gollum envoie un message au fameux Edgar Wellington. Il souhaite le rencontrer pour échanger sur le comte Fenalik etc... Aimé tente sa chance via l'ambassade de France, mais personne ne connaît Edgar. On finit par une visite de la cathédrale Notre-Dame, un bel édifice gothique du XIII^e siècle, où on remarque surtout la statue d'Othon de Grandson qui n'a pas de main. On finit notre tour de ville dans un café français à la mode « Le Chat Noir ». De retour à l'hôtel, la réponse de E. Wellington à notre courrier explique que son établissement est ouvert de 10h à 19h, au 50, rue Saint-Etienne. C'est une boutique, un atelier de taxidermie. Edgar, un méchant mégot au bec, nous accueille. Il a la quarantaine dégarnie, mais il fait plus que son âge. La vie ne l'a pas épargné. L'anglais vit et travaille ici avec son frère William qui a beaucoup souffert de la guerre. Il en est revenu muet. Worth lui explique notre rencontre avec Mme Véronique Lorien. Il nous fait monter à l'étage où se trouve ses appartements. Nous croisons une ombre, William. Le lieu ressemble à l'intérieur d'un vieux garçon, pas très propre et négligé. Sous la houlette de Worth, il se dévoile. L'occultisme l'intéresse et il possède un parchemin rare sur le Simulacre de Sedefkar. Il l'a obtenu durant la guerre d'un soldat français, Raoul Malon. Ce document était dans la famille Malon depuis très longtemps. Edgar affirme que le document est écrit en turc. Il est prêt à le céder contre une forte somme mais nous ne sommes pas les seuls sur l'affaire. Le duc Jean Floressas des Esseintes lui a déjà fait une proposition. Il nous assure que dans l'après-midi il ira chercher le parchemin à « *Lausanne Mirique* » ou quelque chose comme ça. Nous ne pouvons continuer à l'interroger. La sonnette retentit, un client se présente dans la boutique au rez de chaussée, il s'agit du duc. Dieulevin et Worth accompagnent Wellington et vont au devant du noble pour faire connaissance. Pendant ce temps, Konstantin, Lomond et Brian restent à l'étage pour le fouiller. Dans la chambre d'Edgar, nos lascars font des découvertes. Dans un chevet, il y a deux fioles au contenu verdâtre et une seringue. Brian en prélève quelques gouttes sur son mouchoir.

Le duc, belle prestance et des manières, n'est pas un duc de pacotille. Il propose à Worth et Aimé de leur faire visiter la ville, la cathédrale, le belvédère, un musée sur les coquillages etc... L'homme est agréable. Worth parle du parchemin et s'interroge sur les intentions du duc. Il nous propose de nous retrouver ce soir à 19h30 au « Chat Noir » pour éventuellement trouver un accord avant d'éventuelles enchères ruineuses pour tout le monde. Pendant ce temps, le trio fonce à la bibliothèque, faire des vaines recherches sur « *Lausanne Mirique, Meric, Niriq...* ». On aurait vraiment du faire répéter Edgar. Ils remontent les faits divers sur une paire d'années. Le plus croustillant est un trafic de drogues où sont mêlés deux ou trois établissements asiatiques.

À 13h à l'hôtel, on organise un briefing général sous la houlette de Lomond. Branle bas de combat en direction de « *La Lanterne Dorée* », un des restaurants impliqués dans le supposé trafic. Lukic a pour mission de surveiller la boutique de Wellington. On craint pour sa vie, la plus grande vigilance s'impose. Nos quatre commandos se mettent en mode REVIN : reconnaissance, équipement, vigilance, infiltration, neutralisation... Ils passent l'après-midi sur la piste des gargotes asiatiques. On tourne en rond. À 18h, Lomond a une intuition. Il faut monter en haut de la cathédrale. Nous y allons pour constater que la nuit est tombée et qu'il fait froid. Nous avons perdu notre temps.

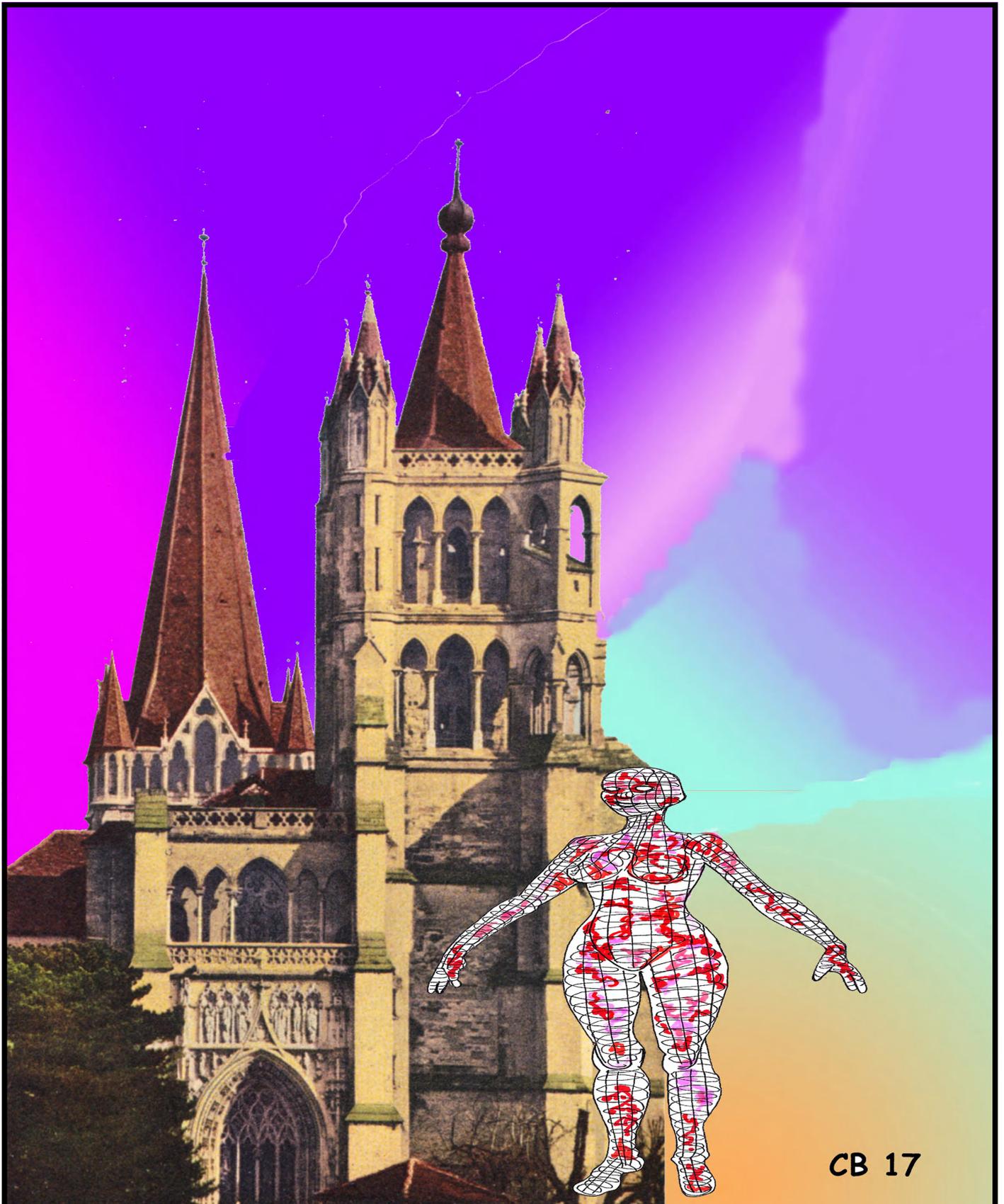
À l'heure du rendez-vous, au « Chat Noir », un bel homme blond se présente, Maximilian von Wurtheim, qui représente le duc. Le noble s'excuse, il est retenu. Lomond la joue Lord anglais qui a vécu à la campagne et l'assomme d'anecdotes champêtres, Worth tape l'incruste pendant que nous partons rejoindre Lukic, inquiets de ce faux bond.

Konstantin a surveillé la boutique de Wellington tout l'après-midi. Il en connaît les environs par cœur. À 19h45, pour Dieulevin, l'absence d'activité semble anormale. Edgar nous a donné rendez-vous, il n'a pas bougé de la journée et sa boutique est encore ouverte à cette heure avancée. Le mode REVIN montre enfin son efficacité. À l'étage, nous trouvons le corps sans vie de William dans la cuisine, poignardé en plein cœur et en partie pelé. Edgar repose sur son lit, mort également. Aimé l'examine. Il a de nombreuses piqûres sur les avants bras, signe de sa dépendance toxicomane. Au pied du lit, on met la main sur un carnet et sous le lit, un parchemin cacheté à la cire. On n'oublie pas de prendre les deux fioles et la seringue. Il faut se carapater, la sirène de la police se fait entendre au loin. À l'hôtel, le carnet relate les sentiments d'Edgar, une âme tourmentée qui se réfugie dans la drogue pour des voyages oniriques. Le parchemin n'est qu'un faux grossier qui ne leurre pas Lomond.

À 21h, les investigateurs décident de rendre visite au duc au 3, rue du Pré. En face du n°3, il y a une fête. Les gens sont déguisés, boivent, rient, dansent dedans et dehors. Après un crochetage « lomonesque », tout le monde se glisse à l'intérieur de la maison vide et abandonnée. Des traces de pas dans la poussière nous conduisent au 2° étage. Dans une pièce, une chaise longue avec un plaid encore chaud fait face à une porte étonnante. Elle brille légèrement, elle est belle, peinte avec des gravures de chasse de style Renaissance. Lomond s'attèle à la tâche mais le moindre contact avec cette porte provoque une lancinante douleur et des cris de suppliciés se font entendre. Chaque tentative pour ouvrir ce passage est un enfer. L'écoissais défaille mais ne renonce pas, sa ténacité finit par payer. Nous passons la porte qui débouche sur un vaste cagibi vide. On passe du temps à fouiller la maison, sans résultat. À 22h22, le grand bourdon de la cathédrale retentit mais il sonne de façon désordonné. Ce n'est pas normal. Nous sortons pour nous diriger vers la cathédrale. Une clarté mauve nous accueille, le soleil se couche, les fêtards virevoltants nous entourent et vont aussi vers Notre Dame. Ils parlent une langue inconnue. Lomond et Celui qui fut ...G (Worth) restent sur place, les autres suivent les fêtards, on a convenu de se retrouver dans une heure à l'hôtel. Nos trois investigateurs progressent au milieu d'une foule qui grossit. Soudain, en plein milieu de la chaussée, une fissure s'ouvre, répandant un souffle glacial, condamnant ainsi un côté de la route. À un croisement, des pendus ondoient sur des gibets et sèchent, offrant leurs orbites creuses à un ciel sans nom. Une colonne d'hommes avance, le dos courbé, le torse nu. Ils portent des masques de porcelaine sertis d'yeux de poupée ruisselant de sang. Les hommes psalmodient des chants religieux en latin. Ils se flagellent avec toute sorte de fouets ou de bâtons. Les gouttes de sang giclent et laissent une traînée luisante dans le sillage des flagellants. Une foule bigarrée assiste à ce spectacle. Ils ont des habits Renaissance et la plupart sont masqués. Ce n'est pas notre cas, on dénote dans le paysage. Un homme avec un masque de lion se précipite vers nous, affolé. Il tombe le masque et bafouille trop vite des mots, Orient-Express, Milan... On ne comprend rien. Il reprend son calme et raconte son histoire. Il s'appelle Richard Houdin, la trentaine, pas trop vilain, employé à l'ambassade britannique à Lausanne. Son dernier souvenir est de s'être assoupi dans l'Orient-Express qui l'amène à Milan. Nous restons très succincts dans nos explications et nous lui conseillons vivement de rester avec nous. Il est ravi. Nous faisons quelques pas, mais il y a des jours où rien ne va comme on le souhaite. À quelques mètres se tient une petite japonaise en kimono, une suivante plus jeune à ses cotés, pourquoi pas ! Elle est concentrée et fixe un point devant elle. Elle tient dans ses mains fines une arme courte, un sabre. Elle s'appelle Kobaki San, une petite femme plutôt jeune et jolie, une geiko qui parle un anglais parfait. Elle aussi était dans l'Orient-Express pour Milan. Elle est rassurée et nous affirme « *Il n'y a pas d'ombre. Nulle part !!!* ». On poursuit notre chemin vers la cathédrale, entourés d'une foule importante et cosmopolite. Une grosse femme au pied d'un chaudron fumant touille difficilement avec une grosse cuillère son brouet. Curieux, nous nous approchons, peut-être un délicieux potage d'antan. Que nenni ! Des morceaux de membres humains mijotent et ils ont été pelés. Non loin de là, un magicien des rues a créé un petit attroupement. L'homme de l'art se sert de son chapeau pour faire disparaître un bras, une jambe, si bien que le voilà transformé en cul de jatte sans bras, un tronc d'homme. Il demande de l'aide à Dieulevin pour lui remettre son chapeau sur la tête, cela va l'aider. Aimé en a assez vu et entendu et lui rétorque « *Pas de bras, pas de chocolat ! Si tu la ramènes encore, je te finis à coup de lattes !* »

Nous poursuivons vers une vaste place où se joue une partie d'échec géante. Deux rangées d'hommes et de femmes armés, habillés en blanc ou en noir se font face. C'est un échiquier vivant, la partie commence, et elle est vite sanglante. Les morts s'accumulent. On poursuit vers un square dominé par une statue de femme en fer forgé où des crochets maintiennent plaqués de la chair sanguinolente.

Abigaël et Celui qui fut ...G piétinent dans la maison du duc. La raison revenue, ils se décident à sortir, et, une fois dans la rue, des milliers de rats les poussent littéralement vers la cathédrale.



Enfin , la majestueuse cathédrale se dresse devant nous. Lomond et Worth (Celui qui fut ...G) nous ont rejoint. Au pied de l'édifice se dresse une grande estrade pavoisée où trône la statue de bronze d'Othon et de la famille princière. Au centre, un bourreau encapuchonné s'appuie sur une grande hache à deux mains. À ses côtés, un homme en noir, capuche baissée. Le supplicié est à ses pieds, ligoté, nous reconnaissons Edgar. La foule s'est massée et attend un jugement. L'homme en noir se dévoile, c'est le duc Jean Floressas des Esseintes qui fait office de procureur, « il réclame la mort » Dieulevin monte sur l'estrade et se propose comme défenseur improvisé d'Edgar. Il est vite rejoint par ses « compagnons » et une japonaise. Le duc harangue la foule, « *il me faut un champion* », un homme se désigne et il est immédiatement massacré par la foule. Ses restes sont présentés au prince qui acquiesce. Ils seront accrochés avec les autres sur la statue de fer. Le procès grotesque commence. Le duc use d'arguments fallacieux propres à flatter une foule avide de sang. « *Seule la remise du parchemin de Sedefkar permettra à cet homoncule d'avoir la vie sauve !* » exhorte le procureur. Nos aventuriers composent et présentent une excellente défense, de fer dirait d'aucun. Bizarrement, c'est la statue de fer qui a le dernier mot et elle accorde sa clémence à Edgar. Nous le récupérons au plus vite sous les lazis de la foule et nous partons en courant vers la boutique du taxidermiste, la populace excitée à nos basques.

Dans la boutique, Edgar fouille un ours empaillé et en sort un parchemin. La boutique est cernée, on monte à l'étage, le cadavre d'Edgar est là, sur son lit.

Les voiles du temps se sont déchirés. La lumière pâle de l'aube et un paysage brumeux défilent par la fenêtre du compartiment. À peine désorientés, nous voilà dans l'Orient-Express. Le petit déjeuner vient d'être servi quand se présente le duc, il s'assoit près de nous en posant sa valise . Il n'a qu'une seule exigence, le parchemin, sinon « *il va vous en cuire* ». La tension monte. Gollum est pris de tremblement, ses yeux se révulsent de douleur. Lomond frappe le duc mais il est devenu un homme de pierre, ses vêtements ont éclaté, ils sont en lambeaux. Gollum bave, il se meurt, brûlé de l'intérieur. Mais le duc n'a plus le temps. Il ouvre sa valise et en tire un morceau de corde nouée qui forme une boucle. Il lance le cercle au-dessus de sa tête et le duc disparaît après un « *je vous retrouverais* » théâtral et menaçant. Worth revient à lui très affaibli. Aimé lui prodigue les premiers soins.

L'auteur de ce parchemin est Sedefkar l'Osmanli. Prédissant qu'il perdra bientôt un objet en sa possession, le Simulacre, il en fait l'éloge et la description dans cinq parchemins distincts.

Ce parchemin, le premier des cinq, est celui de la tête, détaillant les pensées et l'histoire de Sedefkar. Les quatre parchemins manquants sont ceux du ventre, décrivant le culte d'une entité nommée l'Écorché, des jambes, une série de magies affectant le corps à la base du pouvoir de Sedefkar, de la main droite, le rituel d'éveil de la statue et la force motrice du pouvoir de Sedefkar, enfin, celui de la main gauche, contenant un rituel d'équilibre, un sacrifice régulier et nécessaire.

Le parchemin est un document exubérant et dément. L'auteur a consigné les événements en ignorant la logique ou la chronologie, ce qui rend la lecture particulièrement ardue. Une bonne partie du texte explique comment torturer et écorcher les êtres humains.

Kobaki et Houdin sont informés de notre quête pour reconstituer le Simulacre de Sedefkar. D'abord incroyables, puis sceptiques, les événements qu'ils viennent de vivre les confortent dans leur choix. Ils nous accompagneront désormais dans nos recherches.

Chaque partie du Simulacre a son parchemin écrit par Sedefkar. Ce sont les liens magiques qui unissent les pièves, permettant à l'armure de ne faire qu'une. Celui-ci a été écrit au XIII^e siècle lors de la 4^e croisade (prise de Constantinople). Le texte fait référence au seigneur de la peau « *Loué soit l'écorché* ».

*« J'ai vu les puissances prédatrices de la nuit semer la terreur dans les
cœurs des adorateurs du faux dieu. Je L'ai vu et je Le vénère.
L'écorché m'a parlé. Depuis que Ses mots secrets ont pénétré mon
cœur des cœurs, je sais ce que je dois faire. Mes visions sont claires, et
elles sont exactement ce que mon Seigneur avait promis. Dans mes
rêves, j'ai vu Sa perfection enjamber les ruines de nos cités, ayant fait
chuté les rois et les royaumes, et même les dieux. La première fois que
je L'ai tenu entre mes mains, je L'ai reconnu comme un objet de
pouvoir. Un pouvoir capable de mettre le monde à genoux. Il brillait
comme la plus pure des perles. Écorcher vif le malotru qui convoitait
mon trésor m'a réveillé. Cette nuit-là, il est venu à moi pour la
première fois et m'a dit quoi faire. J'ai médité devant Sa glorieuse
présence. Loué soit l'écorché ! Alors, j'ai suivi les dix-sept dévotions et
j'ai pu L'ouvrir pour la première fois. L'intérieur de l'artefact était
lisse et doux. En caressant sa surface interne, j'ai cru sentir une peau de
bébé. J'ai offert quatre enfants en sacrifice à mon Maître. Alors, je
L'ai utilisé pour la première fois. Dans sa sagesse, le Seigneur de la
Peau me L'a congue à ma taille. En toute modestie, je pense qu'il a
été fait à mon image. Béni soit l'élu de l'écorché.
J'ai veillé à ne pas le souiller.
Sa substance à la teinte si parfaite ne doit pas être polluée
par l'impur. »*

À 12h30, le 21 janvier, nous entrons en gare de Milan. Nous avons des chambres réservées à l'hôtel Victor Emmanuel non loin de La Scala, dans le prestigieux quartier de La Galleria. Toute la presse titre sur la disparition hier de la diva Caterina Cavollaro. Les porteurs de la gare nous confirment les faits. Une Alfa Romeo noire, modèle RL, a pris en charge la femme et elle était sereine. Un article attire aussi notre attention, l'assassinat d'un ouvrier, militant syndical.

Une diva de l'opéra disparaît : On craint qu'elle ait été enlevée

La police a exprimé la possibilité que la soprano Caterina Cavollaro ait été enlevée à la gare de Milan. La chanteuse n'a pas été revue depuis son arrivée de Paris en train, à 13 h hier. Elle ne s'est pas présentée à son appartement ni n'a assisté aux répétitions à La Scala, où elle doit chanter *Aida*, dont la première est prévue pour demain soir.

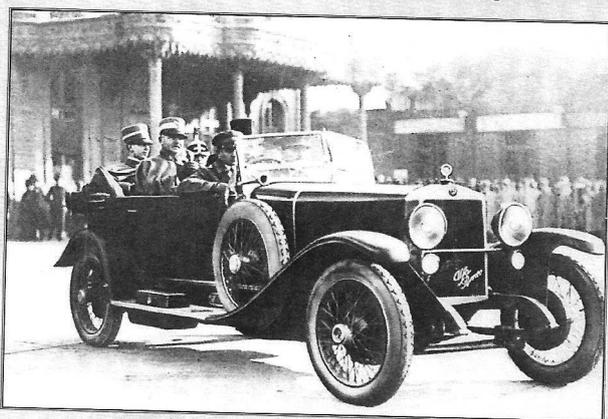
Arturo Toscanini, directeur musical de La Scala, a confirmé qu'il n'avait eu aucun contact avec la chanteuse depuis son départ de Paris.

La police demande à toute personne ayant la moindre information sur l'emplacement de la signorina Cavollaro d'appeler sans délai. Nous demandons de tout cœur à tous les Milanais de se joindre à la recherche de notre diva bien aimée.

Un ouvrier assassiné

Le corps d'Ennio Spinola, un ouvrier du secteur automobile, a été découvert aujourd'hui dans une ruelle près de Via Tavazzano à Portello, non loin de l'usine Alfa Romeo dans laquelle il travaillait. Spinola a été poignardé.

La police mène son enquête parmi les ouvriers. Spinola était un syndicaliste militant et il s'était disputé avec d'autres travailleurs au cours des derniers jours.



Nous formons vite des groupes de recherche. Kobaki et Lukic se concentre sur l'hôtel et La Scala. Lomond, Dieulevin et Houdin s'occupent du rapport de police, de la voiture et du syndicat du défunt. Brian et Worth, à peine remis, visite la presse. C'est dans leurs cordes. À Portello, l'usine Alfa Roméo est un vaste ensemble industriel bien gardé. Par hasard ou par chance, on croise un syndicaliste sur le point de rentrer dans l'usine. Le bon Roberto les conduit au local syndical. Celui-ci est fermé et des nervis patronaux montent la garde. On demande à Roberto où le corps de Ennio Spinola a été retrouvé. « *Pas très loin de l'entrepôt Conti de pièces détachées* ». Nous nous y rendons. Lomond crochète sans problème une porte de service. Nous voilà au milieu d'un monceau de ferrailles en tout genre. Au centre du bâtiment, un espace a été dégagé. Une pierre blanche rectangulaire fait office d'autel. On distingue le contour

ensanglanté de deux corps. En y regardant de plus près, on remarque également des traces de pattes étranges, peut être celles d'un petit reptile.

À la Gazzetta, le journaliste auteur de l'article sur la diva n'en sait pas plus. Il oriente Brian vers l'inspecteur enquêteur Alfredo Nani. En revanche, celui qui a fait le papier sur l'assassinat de l'ouvrier nous conseille la plus grande prudence. Les fascistes au pouvoir sont très attentifs à une éventuelle enquête sur la mort d'un syndicaliste. Cela risque de ne pas leur plaire du tout et le journaliste s'est lui-même auto censuré. Il a omis un élément important. L'homme présentait une tuberculose au dernier stade alors que tous ses proches sont formels, il n'a jamais été atteint de cette affection. C'est un grand mystère. Le médecin légiste confirme la cause de la mort, l'homme a bien été poignardé.

À la Scala, Kobaki « Nuage du Levant » opte pour l'entrée des artistes. À quelques jours d'une grande première, il règne dans les coulisses une folle effervescence, un joyeux capharnaüm encombre tous les couloirs. La belle finit par rencontrer le chef accessoiriste qui la renvoie gentiment vers Toscanini le célèbre Maestro. Justement, l'homme est dans la fosse d'orchestre en pleine répétition. Kobaki ne bouge pas. Elle attend que l'homme la remarque, une geiko, ça ne court pas les rues ou plutôt les murs. Son instinct ne l'a pas trompé. Au bout d'une demi heure, le Maestro la remarque. Aussitôt la fille du Levant se présente. Elle y va cash. Elle se propose d'aider le Maestro, La Scala, et les Arts à retrouver la diva perdue. Toscanini est serein. Ce soir était prévu une première pour les bienfaiteurs et mécènes de l'institution, le spectacle aura bien lieu. La doublure de la Cavollaro, Maria di Matina assurera la prestation. Elle doit répéter dans quelques heures avec son répétiteur. Kobaki l'attend mais souhaite visiter la loge de la Diva. « Brise du Sud », suivie comme son ombre par Lukic, fouille la loge et les malles professionnelles de Caterina, mais ne trouve rien.

Une voix et la petite bête ???

Dans l'entrepôt; la pierre intrigue nos investigateurs. Dieulevin pense que c'est un bloc qui pourrait servir dans la rénovation des monuments anciens. Lomond propose de se rendre au domicile de la Diva dans le quartier San Carpofo, un appartement au 5^e étage d'un immeuble bourgeois. Le jeune Houdin (peut être un parent du célèbre Houdini) se lance dans le crochetage de la porte. Il réussit brillamment, elle était ouverte... Dans le grand salon, un homme est assis de dos à un piano. Il joue en sourdine, se retourne et nous reconnaît. Nous avons croisé le répétiteur de la Diva, le signor Scorbello, dans l'Orient-Express. Il est inquiet et cette disparition est inexplicable. La Diva n'avait pas de secret pour lui. Pas de souci d'argent, pas d'amant revanchard ou d'amour fou caché. Elle était à deux doigts de la consécration ultime dans son métier avec cette première à La Scala. La police a épluché son courrier sans résultat. Le répétiteur est persuadé que la belle est montée en toute confiance dans cette voiture, il ne pouvait s'agir que d'une voiture envoyée par La Scala.

Ce soir, au restaurant, l'ambiance est morose. Nous n'avons pas de piste et les convives sont comme sur la réserve, les regards sont biaisés et on chuchote beaucoup. Pourtant les ossos buccos et autres escalopes milanaises sont excellentissimes. La faute au régime fasciste qui a mis sous cloche la bonne humeur légendaire des italiens, pense Dieulevin. L'enlèvement de la Diva a dégradé un peu plus cette ambiance déjà délétère. Après le tiramisu et une Grappa Julia, nos investigateurs se lancent dans une promenade digestive vers La Scala, il est 22h30. Dans la célèbre Galleria, soudain, retentit un son divin ! Impossible de se méprendre, la Diva Cavollaro chante un grand air à capella. On cherche la source du son. On croise des groupes de gens, eux-aussi en quête de la Diva. Mais le chant se déplace. Nos recherches sont vaines, pourtant on entend la voix, toute proche, là, dans cette ruelle. La voix s'est tue, un léger bruit provient d'un soupirail entrouvert qu'on aperçoit au pied d'un immeuble. Nos torches éclairent l'ouverture. Derrière un croisillon de barreaux de fer, on devine une cave à charbon. La délicate et si fine « Aile de Papillon » se faufile par le soupirail. La voilà dans l'antracite et dans le noir.

On lui passe une lampe torche. De sa perruque, elle retire un stylet et déverrouille la serrure du soupirail. Dans sa manœuvre, elle découvre des traces de pattes, de type « lézard ». Pendant ce temps, nous continuons nos recherches dans la ruelle et aux alentours, mais en vain, alors qu'elle était si proche. Un sentiment d'échec envahit tous les gens qui, comme nous, étaient persuadés d'avoir retrouvé la Diva. Kobaki « Fleur de Charbon » sort de la cave et monte dans l'immeuble. Elle est rejoint par Houdin. Ils croisent des chambrières excitées qui parlent entre elles. Il est question d'un gros rat vert qui a pénétré dans une chambre. À l'intérieur, un vantail est ouvert et pas de petite bête qui a du s'enfuir par les toits.

Houdin et la « Fille Céleste » ressortent de l'immeuble. Richard est sur le c... Kobaki, malgré son périple charbonnier, ressort propre comme un sou neuf, même son chignon est impeccable. Dans tous ces va et vient, Brian croise son collègue de la Gazzetta. La rumeur du retour de la Cavollaro a couru jusqu'à La Scala où se déroulait le récital pour les bienfaiteurs et mécènes. Nous prenons enfin un repos bien mérité, et Aimé fait un étrange rêve, celui d'un caméléon chantant des airs d'opéra.

Au petit déjeuner, la presse se fait l'écho du phénomène de la nuit et se perd en conjectures sur la disparition de la cantatrice. La soirée des mécènes a droit un article complet agrémenté des commentaires acerbes du régisseur Paolo Rischonti qui se plaint d'une malédiction dont serait victime son service. La tuberculose supposée « guérie » de Mr Flavio Conti attire également notre attention.

Caterina Cavollaro



CB17

La disparition de Cavollaro : une nouvelle tragédie ?

Arturo Toscanini, directeur musical de La Scala, a annoncé aujourd'hui que *Aida* serait présenté dès ce soir, avec Maria Dimattina dans le rôle-titre.

Toscanini a répondu, en réponse aux commentaires concernant une « voix fantôme » la nuit dernière et de nombreuses autres situations surnaturelles, que « ces histoires n'avaient aucun fondement. Ce ne sont que des commérages et des histoires de bonne femme. »

Paolo Rischonti, accessoiriste de l'opéra, n'est pas d'accord. « Nous pensions en avoir fini avec tous nos problèmes, maintenant que la malédiction des costumières a pris fin alors que nous préparions *Aida*. Maintenant, la malchance frappe sur la scène. Les gens se blessent ou tombent malades et les accessoires disparaissent. Quand cela finira-t-il ? »

La représentation de ce soir aura lieu à guichets fermés, mais l'opéra sera présenté pendant quatre semaines.

Un retour attendu

Flavio Conti était très attendu hier, à la soirée réservée aux mécènes et bienfaiteurs de La Scala. M. Conti avait été malade récemment et certains rapports erronés le prétendaient atteint de la tuberculose, bien que sa maladie soit très certainement moins grave. M. Conti était en pleine santé et au centre de toutes les attentions. Les autres mécènes présents étaient M. Nunzio Tocci, M. et Mme Matteo Sorrenti, Mlle Angela Susco, M. Arturo Faccia et Mme Serena Spagnolo.

Le groupe a pu entendre une sélection de morceaux de l'opéra *Aida*, chanté par les chanteurs officiels du spectacle. Rosario Scorbello les accompagnait au piano. La soirée a été enchantée.

Le consulat français nous fournit un rapide pedigree des personnalités présentes à la soirée des mécènes :

- M. Nunzio Tocci est professeur de faculté, spécialisé en histoire ancienne.
- M. Flavio Conti est le propriétaire de casses de pièces détachées automobile.
- M. Matteo Sorrenti est banquier. Il en faut toujours un.
- Mme Angela Susco est une riche héritière désœuvrée.
- M. Arturo Faccia est un homme d'affaires dans l'import export.
- Mme Serena Spagnolo est la veuve d'un général.

On cherche à en savoir plus.

Brian, qui a maintenant ses entrées à La Gazette, nous apprend que Rischonti affabule avec son histoire de malédiction. Personne ne le prend vraiment au sérieux. Flavio Conti était effectivement très malade, mais un homme de sa fortune bénéficie toujours des meilleurs traitements. Mme Susco, comme son nom ne l'indique pas, est une brouteuse bien connue de la police des mœurs.

Pendant ce temps à La Scala, l'ambiance est survoltée. C'est la dernière ligne droite avant la première. Les coulisses bruissent d'un peuple de fourmis excitées. Rischonti ne se prive pas de parler, pour une fois qu'on l'écoute, et, bien sur, il y a aussi cette japonaise qui a tant de goût pour s'habiller. La malédiction, cela fait six ans que cela dure. Les costumières partent au bout de quatre mois et c'est la croix et la bannière pour en recruter. Elles sont tout le temps malade, elles attrapent tout ce qui passe, etc... D'ailleurs, les trois costumières présentent tournent autour de « Soleil Levant », impressionnées par le kimono de la fine guêpe qui n'hésite pas à leur montrer la subtilité des nombreux plis nécessaires pour que soit respectée la tradition, ainsi que la qualité des tissus employés. Les trois naines sont très impressionnées, surtout leur responsable, Lucia Visconti, qui nous fait visiter la réserve des costumes, véritable temple du costume de scène où des milliers de vêtements sont soigneusement rangés. Avec fierté, elle montre le système de monte charge qui débouche directement sur la scène.

Abigaël Lomond négocie péniblement avec l'hôtel la location d'une Alfa Roméo noire de type RL. À 11h30, via Torino, nous nous présentons au grand appartement de M. Flavio Conti, mais l'oiseau n'est pas au nid. Lomond, qui se fait passer pour un important importateur d'automobiles, obtient un rendez-vous vers 13h au grand café Bitti, dans la célèbre Galleria.

Au café Bitti, Flavio Conti présente bien. Il a la soixantaine, il est petit et malingre mais énergique. Aimé, observateur et médecin, remarque à travers sa chemise que l'homme a été récemment opéré du cou. Lomond, important importateur de voitures, baratine le quidam sur son souhait d'ouvrir des points de vente dans les îles britanniques. Houdin, dans la conversation, glisse la mort du syndicaliste proche de son entrepôt, mais Conti ne réagit pas.

Nous revenons à l'hôtel pour un briefing général en début d'après-midi. « Fleur de Cerisier » prend du repos. Avec sa suivante, elles se procurent des cordelettes et des lacets pour fabriquer des collets... Brian exploite les archives de La Gazzetta et Lukic, très utile, compte ses doigts.

Les autres filent via Gesu pour une visite amicale à M. Arturo Fascia. Sa belle maison fait nouveau riche et elle est sous bonne garde. Notre italien n'est pas des plus académiques et la barrière de la langue nous fait éconduire par deux gardes chiourmes.

De retour à l'hôtel, ça papote pas mal. Au final, on rebat les cartes. Le groupe action (Lomond, Houdin, et Lukic) envisage la visite nocturne de l'appartement de Flavio Conti, en mode REVIN, évidemment. Petit rappel pour ceux qui n'auraient pas suivi, le mode REVIN est le mode habituel du Lord écossais, repérage-équipement-vigilance-infiltration-neutralisation. Ça ne sert pas à grand-chose, mais cela le rassure.

Les autres (même Worth) assistent à la fameuse première d'Aïda à La Scala. Que va-t-il se passer ?

Arrivée à La Scala, « Brise des Alizées » va à l'accueil et demande à voir les trois naines pour investir les coulisses. Ces dernières n'ont aucun mal à nous faire rentrer. Elles sont énervées, peut-être la malédiction et ses effets, mais il y a une chose qu'elles ne supportent plus, c'est la porte de derrière et son satané courant d'air. Elle donne accès à la réserve et en particulier aux mannequins portes « bustes ». Il y en a sept dont un très particulier qui leur a causé bien des problèmes. Un buste de « porcelaine » dont Mr Rischonti « *nous a heureusement débarrassé* ». Kobaki insiste pour qu'on répare cette porte courant d'air. Lomond et Houdin se chargent du bricolage pendant que les autres s'installent à leurs places pour le spectacle. « Fleur de Jasmin » ressent des démangeaisons au niveau de son ventre, des grappes de boutons disgracieux sont apparus. Dans les coulisses, Lomond finit de vaguement bidouiller la porte sous l'œil des trois naines. Il voudrait bien rester mais ce n'est pas ce qui a été prévu. Lomond, Houdin, et Lukic partent pour l'appartement de Flavio Conti. Il faut profiter de son absence.

À 20h15, bien installés aux premiers rangs, nos amis profitent du spectacle, le cadre est sublime, le monde afflue mais les mines sont tristes. Les lumières s'évanouissent, le silence se fait, de la fosse monte les premières notes de l'opéra de Verdi. La doublure de la Diva n'a pas sa puissance vocale mais quand débute le fameux aria (Ritorna Vincitor), la magie opère ! C'est la voix de la Cavallero qui retentit et emplie l'espace. Elle provient d'un vieil homme, assis de l'autre côté de l'allée centrale au même rang que nos investigateurs. Son cou est scarifié, couverts de cicatrices récentes.

Le torse de Sedefkar

À côté de l'homme se tient une vieille femme, affalée dans son siège. Quatre hommes font partie aussi de leur groupe. L'aria s'achève, le prochain tableau se prépare sur scène. Un mannequin de couture soutient une armure. Pendant quelques secondes, les aventuriers ont pu admirer son opalescence. Pour nous, nous sommes sans aucun doute face au torse du Simulacre de Sedefkar. Les quatre hommes, suivi de la vieille femme se sont levés pour accéder à la scène via les coulisses. Nous manœuvrons aussi pour être les premiers à atteindre la scène. Par chance, nous sommes du bon côté. Un figurant pousse le porte buste sur roulette en dehors de la scène. Kobaki s'en empare, nos poursuivants nous suivent de l'autre côté de la scène en parallèle. Le vieux avec sa voix de fausset hystérique exhorte ses auxiliaires à nous tuer. Du plafond tombe un sac de sable qui stoppe net Brian qui s'écroule, touché. La « Guêpe Rutilante », aussi vive que le cobra, sort un stilet de sa chevelure. Il file comme un éclair et transperce l'homme dans les hauteurs de la scène, l'obligeant à se mettre à l'abri. Brian, sonné, arrive à se relever. On accède à la salle par le côté droit de la scène et les sbires sont sur le côté gauche. Dieulevin a bien compris la situation, il a pris sa décision, il sort son arme et tire deux coups en l'air. Des cris retentissent, les gens se lèvent, se bousculent, c'est la panique. Nos héros, à la faveur de cette heureuse diversion, atteignent la sortie sans encombre et hèlent un taxi. La dernière image que leur rétine a enregistrée est le vieil homme sur le perron féroce ment mordu à la gorge par la vieille femme.

Pendant ce temps, le groupe action est à pied d'œuvre chez Flavio Conti. Une fouille en règle commence, en toute discrétion. Mais un homme de main, ou un serviteur, est resté pour écouter un match de football à la radio. Cela tourne mal, une balle dans la tête et la partie est finie. Ils trouvent les clefs et les papiers d'une Alfa Romeo de type RL, plus un carnet d'adresse, et il constate que le matelas est taché de sang. Ils ont fait trop de bruit et s'en retournent au plus vite à l'hôtel. Une fois réunis, nous nous mettons au plus vite à la recherche d'un nouveau gîte, en pleine nuit. Kobaki est exigeante mais vu le contexte, elle ploie comme le bambou. Dès demain, nous prendrons l'Orient-Express de 13h20 pour Venise. Au petit déjeuner, « l'Amante du Bushido » se retrouve avec des boutons purulents qui l'irritent. Aimé lui conseille un traitement adapté. La presse du jour relate la mort atroce de M. Arturo Fascia. Son corps a été retrouvé sur le toit de la cathédrale « Le Duomo ». On reconnaît le vieil homme chanteur de la veille.

À 13h, nous sommes sur le quai de la gare, vigilants et inquiets. Nous remarquons une jeune fille assez jolie habillée en grand deuil, et, à ses côtés, une servante à l'air revêche. Elle triture nerveusement un médaillon dans ses mains fines. Richard Houdin ne peut résister. Son empathie, ou une autre partie de son corps, l'empêche de résister. Il aborde la jeune fille. Maria Stagliani, 20 ans, rentre sur Venise pour enterrer son père mort subitement d'une pneumonie foudroyante. Elle est un peu perdue face aux funérailles à venir mais se ressaisit vite et, fort civilement, nous recommande un bon hôtel non loin de la place San Marco. Le voyage est court et sans souci. À 17h, nous arrivons à Venise. Sur le quai, Maria est accueillie par un groupe de chemises noires mené par un homme assez jeune, petit et rondouillard. Il marque de la déférence envers la jeune fille. Nous le jugeons vite, le genre d'homme qu'on appelle bouboule à l'école et qui, profitant du fascisme et de son pouvoir délétère se transforme en prédateur. Un autre jeune homme s'approche et le ton monte. Giorgio dévore furieusement Maria des yeux et ce n'est pas du gout du petit gros. « Ombre Douce du Pin » tente une vaine médiation. Lomond s'en mêle et manque de finir au poste. Maria souhaite faire visiter Venise à ses nouveaux amis, dit-elle en nous montrant du doigt et souhaite que l'on respecte son deuil. Le nabot, qui se nomme Alberto, et sa troupe, repartent, furax. Maria et Giorgio se tiennent silencieusement les mains, mais la présence de la sévère gouvernante, Bice, limite leurs effusions.

Nous escortons Maria chez elle pendant que Gollum et Lukic se rendent à l'hôtel Gritti avec nos précieux bagages. En chemin, la jeune fille nous confie ses craintes. Alberto, le chef de la milice, lui fait une cour effrénée. Elle est harcelée mais son cœur bat pour Georgio, l'anti fasciste.

Nous repartons vers l'hôtel. En chemin, nous croisons des patrouilles de « camicie nere ». Nous entamons des démarches pour avoir accès aux grandes bibliothèques, et pour faciliter nos recherches, il nous faut dégoter un étudiant bilingue. Nous nous rendons à l'université locale et le jeune Guiseppe Stasi accepte le travail contre un bon pécule. D'ailleurs, fruit du hasard, il connaissait bien le Professeur Stagliani, un grand patriote, spécialisé dans la philosophie et l'histoire des religions.

Le 24 janvier 1923, nous lisons la presse en prenant notre petit déjeuner. Guiseppe nous accompagnera faire le tour des bibliothèques. Kobaki San souhaite se consacrer à l'inventaire de ses affaires et rendre visite à Maria. Houdin fera le touriste émerveillé pour prendre le pouls de la ville.

À 10h, Kobaki, avenante, propose ses services à la jeune fille en deuil. Elle refuse poliment, les funérailles devraient avoir lieu le surlendemain.

À la Biblioteca Marciana, nos recherches autour des troupes napoléoniennes et du Simulacre du Diable débouchent sur un premier résultat, le rapport officiel du capitaine Dubois. Il est question d'une émeute, du soldat Boucher et de son trophée.

16 novembre 1797

Monsieur, à propos des troubles des trois derniers jours, je dois rapporter que le 13 novembre, une foule indisciplinée de Vénitiens s'est rassemblée devant les portes de la caserne Saint-Marc. Ils ont refusé d'obtempérer à mon injonction de dispersion.

Voici la raison qu'ils m'ont donnée : ils voulaient que je leur livre l'un de mes soldats, Jean Boucher. Ils prétendaient qu'il était à l'origine de cette terrible épidémie qui touche actuellement la ville, par des moyens surnaturels. Ils semblaient croire réellement à ces superstitions sans fondement. Bravant mes ordres directs, ils ont tenté de s'introduire par la force dans la caserne pour y prendre Boucher. J'ai donné aux hommes sous mon commandement l'ordre de tirer. La première salve visa au-dessus de leurs têtes. Une deuxième salve ne fut pas nécessaire, la foule s'étant dispersée. J'ai alors placé l'arrondissement sous couvre-feu.

J'ai interrogé Boucher, qui s'est avéré un être docile, peu intelligent et dénué de tout sens de l'initiative. D'ailleurs, le seul butin sur lequel il a mis la main durant notre glorieuse

marche à travers l'Europe est une étrange jambe en porcelaine ! Boucher la prend visiblement pour un trophée, même s'il est certainement le seul homme de la troupe à le penser.

Le lendemain, une délégation de notables vénitiens de l'arrondissement est venue me voir. Une fois de plus, ils ont exigé que je leur livre Boucher pour sorcellerie. Je les ai fait arrêter en tant que meneurs de la manifestation de la veille. La question s'arrête là. Il n'y aura plus de troubles dans l'arrondissement tant qu'il sera sous ma responsabilité.

C'est le 15 novembre qu'a eu lieu ce que je vous ai exposé en privé. J'en parle plus en détail dans des documents personnels, puisque cela n'est pas un sujet convenable pour un rapport officiel.

Le texte est suivi d'une note de son officier supérieur, le major Hautemont, qui le félicite pour la façon prompt dont il a dispersé la foule sans faire couler le sang.

À 12h, nous prenons un repas bien mérité à l'hôtel tout en faisant un point. Le personnel s'agite, les bras au ciel ! Les canaux sont recouverts d'une pellicule huileuse et noirâtre qui empeste la charogne. Pour les vénitiens que nous questionnons, c'est la première fois qu'ils assistent à un tel phénomène. Houdin s'empresse de recueillir des échantillons et de les porter à l'université. Quand il arrive tout essoufflé dans le laboratoire ad hoc, des scientifiques sont déjà en train d'analyser la substance fétide.

Nous sommes retournés à la bibliothèque. Forts de ces premiers renseignements, nous n'avons aucune difficulté à trouver le journal du capitaine Dubois en date du 15 novembre 1797 qui fait état d'une jambe en porcelaine aux pouvoirs étranges.

Il est clair que nous sommes sur la piste d'une des jambes du Simulacre, cachée sous une dalle noire à la basilique San Marco et, cerise sur le gâteau, nous découvrons également que le texte du Simulacre du Diable serait à l'abbaye San Maria Celeste.

15 novembre 1797

Suis revenu chez moi la nuit dernière, le 14, pleinement satisfait d'avoir bien agi pour disperser l'émeute. Comme l'a dit Voltaire : « J'ai toujours fait une prière à Dieu, qui est fort courte ; la voici : Mon Dieu, rendez nos ennemis bien ridicules ! Dieu m'a exaucé. »

Quelle satisfaction de voir les visages défaits de ces Vénitiens que l'on emmenait au cachot. J'espère que leur séjour au frais leur apprendra les valeurs comparées de la raison et de la superstition.

En rentrant, j'ai trouvé ma chérie frappée par la peste. La pauvre biche fait preuve d'autant de courage que mes hommes, mais sa jambe s'est détériorée et déformée durant la nuit. Elle n'a que deux ans, elle ne mérite pas un tel sort. Je suis retourné à la prison pour questionner les meneurs de la délégation. Ils m'ont dit d'aller parler à Boucher.

Alors, je l'ai à nouveau interrogé tard la nuit dernière. J'ai également examiné cet étrange membre artificiel qu'il affectionne tant. Ma propre jambe m'a fait mal à l'instant où je l'ai touché, et elle est toujours douloureuse. On pourrait croire que la simple vue de ce membre amputé en porcelaine a éveillé en moi une mémoire ancienne dans

mon esprit agité, me faisant ressentir l'agonie de l'amputation. J'ai pris la jambe à Boucher, pour tenter de la détruire. Elle refusait de se briser. J'ai essayé de la brûler. Elle ne brûlait pas. Ce n'est pas de la porcelaine, mais une matière étrange et tenace que même le diamant ne marque pas. Cette satanée délégation avait raison. C'est un objet démoniaque. Mais Boucher n'y est pour rien. Il n'a fait que la porter jusqu'ici.

Je ne vais pas admettre mon erreur à ces idiots d'Italiens. J'ai enfin réalisé ce que je devais faire. L'idée était si belle que j'ai éclaté de rire ! La nuit dernière, en secret, j'ai enterré cette jambe maudite dans la basilique Saint-Marc, sous la dalle noire de la chapelle de saint Isidore. À mon grand soulagement, ce matin, ma petite chérie avait récupéré. Elle est aussi enjouée qu'auparavant. Aujourd'hui, le personnel médical me dit que l'épidémie a nettement perdu en virulence. J'ai ordonné que l'on relâche la délégation, en toute discrétion.

Cet imbécile de Boucher m'a apostrophé cet après-midi. Il veut être dédommagé pour son « trophée ». Sa demande risque de traîner longtemps.

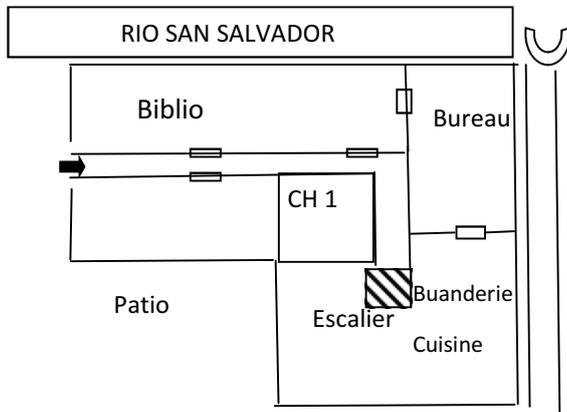
À 15h, la marée a chassé la pourriture des canaux. Nous prenons un peu de repos quand nous avons la visite de Georgio. Il vient nous remercier et sollicite nos conseils. Roméo est fou amoureux de sa Juliette, il avait même demandé sa main à son père. Mais ce dernier, par orgueil ou opposition politique, la lui a refusée. Alberto Rossini, le petit chef de la milice fasciste, convoite Maria. Il est prêt à tout pour arriver à ses fins, même à assassiner le père de Maria. Sa mort est suspecte, il était en bonne santé. Nous lui conseillons patience et discrétion, l'amour vaincra... Le doute s'immisce dans le groupe. Lomond et Houdin veulent à tout prix faire une opération REVIN chez Maria cette nuit. Dieulevin considère que l'on va perdre notre temps et nous attirer des ennuis alors que le Simulacre de Sedefkar doit rester la priorité et la piste passe par la basilique Saint Marc et l'église San Maria Celeste. Après des palabres infinis, on coupe la poire en deux. On passera par le quartier de Castello pour trouver l'église San Maria Celeste.



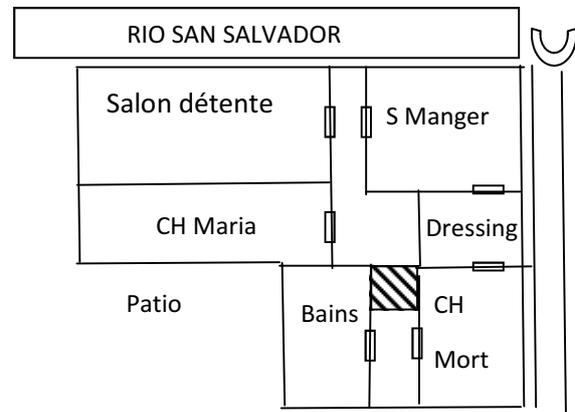
Alberto Rossini

L'église n'existe plus, elle a dû être détruite, il faut retourner à la bibliothèque. Nous soupçons de jambon de Parme, pâtes à la carbonara et copeaux de Parmesan, le tout arrosé d'un rouge Tenuta San Guido.

À 2h du matin, discrètement, nous quittons l'hôtel en direction de la demeure de Maria au Rio San Salvador. Il fait froid et humide. Une fois sur place nous enclenchons le mode REVIN. L'appartement bénéficie d'un vaste patio intérieur. Il est bordé par des allées sur les côtés et de canaux en façade et à l'arrière. Dieulevin et Lukic font le pied de grue pendant que les artistes sont à la fête. Le crochetage de la porte par Lomond est une simple formalité.



Premier Etage



Deuxième Etage

Au premier étage, le bureau du Professeur révèle qu'il travaillait sur les ordres religieux du XII^e siècle. Houdin met la main sur une ordonnance de la semaine dernière, mais, comme il n'est pas médecin, il ne peut en tirer la substantifique moelle. Dans la chambre, ça ronfle, on passe notre chemin. Au deuxième étage, la chambre du mort est éclairée de quelques bougies. Le corps présente quelques ecchymoses au niveau des poignets. Dans le dressing, Lomond trouve un coffre qu'il s'emploie à ouvrir. À l'intérieur des papiers et deux lingots d'or. Tout finit dans la besace de l'écossais. Repli général. Mais à quoi sert Dieulevin se demande le groupe. Le retour vers l'hôtel se fait dans un fort brouillard. Nous distinguons à peine des bruits étouffés de pas rapides, puis une voix de femme hystérique « Morto, Morto !!! ». Dieulevin se fait violemment bousculer par une femme en furie, il chute lourdement au sol. Nous poursuivons la folle. À un croisement, un homme est empalé sur une grande grille de protection, il est mort. Il n'y a que très peu de sang sur cette scène d'horreur. Soudain la brume s'agite, un tourbillon se forme. La rencontre avec le comte Fenalik nous paraît très prématurée, nous détalons comme des lièvres, ventre à terre. À 4h, revenu à l'hôtel, Aimé regarde l'ordonnance, une prescription conforme à un homme atteint de pneumonie. Les papiers du coffre sont des papiers de famille (acte de propriété, livret de famille, etc...).

Le matin, la presse relate la mort atroce d'un ouvrier, Mario Rossi. La gouvernante Bice vient remettre un pli à « Lait d'Abricot » qui est invitée aux funérailles prévue le lendemain à 11h à San Miguel. Nous nous répartissons le travail du jour, qui à la bibliothèque, qui à la basilique.

Les recherches à la Biblioteca Marciana avec l'aide de Guiseppe Stasi, nous confirment que l'église a brûlé mais que son fond bibliothécaire (200 volumes non référencés) a pu être sauvé. Il serait conservé ici même, mais sans plus de précision, cela risque d'être long pour trouver quelque chose.

La grande dalle noire (1m X 0.60 m) dans la petite chapelle Saint Isidro de la basilique Saint Marc est facile à trouver. Elle est scellée avec un mauvais mortier. On repère les différents accès possibles. Pour Gollum, l'origine météoritique de la dalle ne fait aucun doute, elle doit dissimuler au moins le trésor des templiers... Lomond s'en mêle et ergote à l'infini sur le mortier et sa composition. On perd notre temps.

Simulacre du Diable et ratonnade

Après de longues heures à la Biblioteca Marciana, Brian et Aimé tiennent le succès dans leurs mains, un petit volume précieux, le Simulacre du Diable.

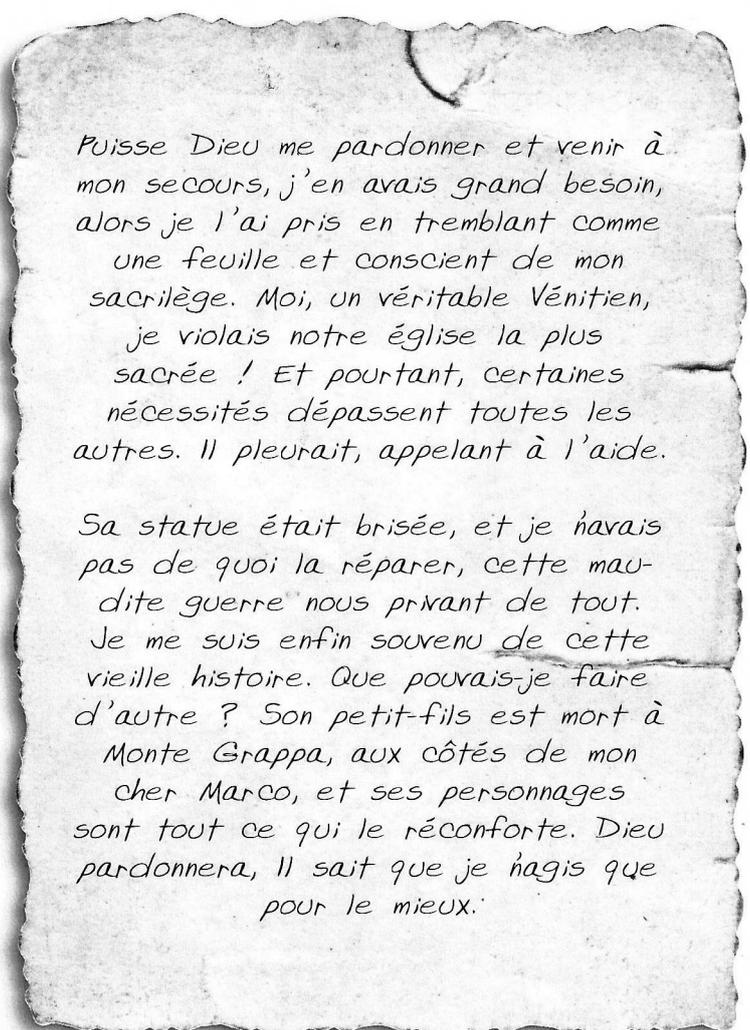
À 12h, le déjeuner à l'hôtel est gaché par les canaux qui se remplissent à nouveau de cette matière putride. L'ouvrage est confié aux bons soins du Professeur Worth. Lukic et la suivante restent comme d'habitude à la surveillance de nos précieux colis. Les autres se rendent chez Maria. Elle est effondrée. Un cambriolage vient s'ajouter à tous ses malheurs, la dépouille de ses biens et surtout de ses papiers de famille. Elle est éplorée, comment va-t-elle faire pour les funérailles ? Comme elle est fragilisée, le vil Alberto en profite. Kobaki se fait attentionnée et, factuelle, lui promet de lui ramener ses biens. Nos héros la font parler habilement. Il y a huit jours, son père est tombé dans l'eau glaciale du canal et a contracté une pneumonie. Elle tient cela d'Alberto mais ne sait rien de plus quant aux circonstances de sa chute.

De retour au Gritti, nous croisons des vénitiens en procession ou en prière devant des autels improvisés. Les superstitions et les présages anciens refont surface. Il paraît que la statue de San Marco a pleuré des larmes de sang. Une fois encore, la marée bienfaitrice a purifié les eaux de la lagune.

Pour investir la basilique cette nuit, seuls Worth et Lukic sont exemptés. Dans la brume épaisse, seule Kobaki assure l'arrière garde. Nous sommes suivis. Elle prévient Lomond qui se glisse dans l'embrasement d'une porte cochère. Deux ombres approchent en chuchotant. Ensuite, des pas de courses. Un groupe d'hommes se jette sur les deux premiers. Armés de matraques et autres bâtons, les fascistes font une véritable ratonnade. Les coups pleuvent et ils jettent les deux hommes dans la porte cochère où se trouve le Lord écossais. Ils leur pissent dessus abondamment avant de s'éloigner. Un tourbillon se forme dans la brume, le vortex se positionne au-dessus des deux hommes à terre. Lomond s'enfuit, bleu de peur. « Essence de Sureau » revient et trouve un seul homme au sol, inconscient, et dans une mare d'urine. Lomond court dans la brume. Il fait demi-tour quand il entend des voix devant lui et rejoint la nipponne. Ensemble, ils nous retrouvent sur la place San Marco.

On pénètre sans encombre dans la chapelle et on décèle la dalle sans autre difficulté. Pas de jambe mais une enveloppe jaunie fermée par un sceau de cire. La lettre manuscrite est écrite dans un incompréhensible patois local.

Au petit déjeuner, la presse fait état d'un nouveau mort, vidé de son sang. Le concierge de l'hôtel traduit la lettre. Le sceau de cire est celui de la famille Gremanci.



Puisse Dieu me pardonner et venir à mon secours, j'en avais grand besoin, alors je l'ai pris en tremblant comme une feuille et conscient de mon sacrilège. Moi, un véritable Vénitien, je violais notre église la plus sacrée ! Et pourtant, certaines nécessités dépassent toutes les autres. Il pleurait, appelant à l'aide.

Sa statue était brisée, et je n'avais pas de quoi la réparer, cette maudite guerre nous privant de tout. Je me suis enfin souvenu de cette vieille histoire. Que pouvais-je faire d'autre ? Son petit-fils est mort à Monte Grappa, aux côtés de mon cher Marco, et ses personnages sont tout ce qui le réconforte. Dieu pardonnera, Il sait que je n'agis que pour le mieux.



CB 17

La force Zeckienne

Au cimetière San Miguel, la marée nauséabonde est de retour, ça pue la mort. Le convoi funéraire arrive en gondole. Maria pleure toutes les larmes de son corps. Giorgio et Alberto se dévient du regard. Après la cérémonie, une collation est prévue chez Maria. Tout le monde repart en gondole et durant le trajet, Alberto ne cesse de parler politique pour provoquer Giorgio. Fu Kobaki annonce à Maria qu'elle est sur le point de retrouver ses biens. La gondole de Giorgio et de nos investigateurs accoste sur un quai inconnu où un groupe de chemises noires, matraque à la main, attend l'embarcation. Giorgio saute le premier et fait fièrement face aux nervis en criant « *Fuyez pauvre Fu* ». Fu (Kobaki) dévoile sa canne épée ombrelle pendant que Brian tente de faire avancer la gondole; mais celle-ci est maintenue à quai par un fasciste. Le jeune homme sur le quai se fait durement tabasser.

« *Ailes de la Nuit* », vive comme l'éclair, lance une paire de stilet d'acier qui se fichent dans la main du fasciste. Il lâche la gondole qui commence à s'éloigner du ponton. Giorgio est dans une situation périlleuse. Les sbires l'ont jeté à l'eau et il coule à pic sous les rires de baleine des fachos qui, satisfaits de leur forfait, s'éloignent. Brian n'hésite pas, il plonge et, à tâtons, dans l'eau vaseuse et glaciale, récupère le corps inerte du supplicié. Mais le froid le saisit et pris d'un malaise, il coule à son tour accroché au jeune homme. Les héros ont leur dieu, sinon ce ne serait pas des héros. Une force « Zeckienne » soulève les corps flasques jusqu'à la surface. Brian et Giorgio reprennent connaissance, et remontent sur le quai en sévère hypothermie. Heureusement, ils ne sont pas loin de l'hôtel. Après quelques grogs, des frictions et des massages savants pratiqués par la « Reine de la Pommade », nos gaillards sont sur pied. Giorgio se confond en remerciement et se retire, on pourra le joindre en laissant un message au café San Angelo.

Houdin et Lomond se rendent à l'arsenal pour se renseigner sur la bataille Monte Grappa. Ils trouvent dans les registres la date de décès de Marco Gremanci, le 3 avril 1918. Pour information, les milliers de disparus ont été officiellement déclarés morts le 1 décembre 1918 pour que les successions puissent s'ouvrir. Aimé profite de son passage à la bibliothèque pour affiner les renseignements sur les Gremanci. Ils ont toujours une usine de fabrication de poupées à Venise, au campo San Angelo. Ils fabriquent également des prothèses depuis 1914 qu'ils offrent gratuitement aux mutilés de guerre. Leur savoir faire remonte au XV^e siècle. En 1630, le Conseil des Dix a sauvé du bucher Alvis Gremanci accusé de sorcellerie. L'ambiance dans la ville s'est encore dégradée, la peur fait naître sa sœur, la xénophobie. Des immeubles en feu assombrissent la ville de leurs fumées acres, des vénitiens en groupe chassent l'étranger.

Ce soir, nous préférons rester à l'hôtel, les vénitiens sont trop en colère, les mauvais présages et les étrangers annoncent le retour de la Peste Noire. Worth étudie le Simulacre du Diable une grande partie de la nuit. Lomond remet les papiers et les lingots à Fu Kobaki.

Au petit déjeuner, la presse titre sur les troubles qui agitent la ville, émeutes, incendies, pillages, défilés xénophobes menés par les Chemises Noires. Fu, habillé en garçon pour ne pas attiré l'attention, est parti rejoindre Maria. Brian et Lukic sont chargés de trouver une malle très solide. Nous appelons les Gremanci. Un Lord anglais souhaite les rencontrer pour organiser une exposition de poupées et d'automates au célèbre British Museum. Les bénéfices seront reversés aux associations d'anciens combattants. On obtient vite un RDV.

« Fleur de Jasmin » restitue ses biens à la jeune Maria. Elle en est toute retournée et se confond en remerciements. « Dragon de Jade » lui relate l'agression des Chemises Noires d'Alberto sur Giorgio et Brian. Elle en conclue que cela aurait pu aussi être le cas pour son père et déclencher sa fatale affection.

Monsignore et le saint homme

À demi mot, Fu lui fait comprendre qu'Alberto et ses fascistes ne sont pas pour rien dans son cambriolage. La pauvre Maria supplie sa nouvelle meilleure amie de rester auprès d'elle au moins pour la matinée. À 11h, Brian et Lukic reviennent avec une solide malle en fer doublée de plomb.

Lomond qui ne pense jamais rien qui ait une logique cartésienne, s'est mis en tête de trouver, dans Venise, une grande statue « publique » en porcelaine. Il se met en quête de livres sur les statues vénitiennes, mais devant la tâche titanesque, il préfère payer très grassement deux étudiants pour faire les recherches. Dieulevin le surnomme « Monsignore ». Houdin a du vague à l'âme et sort se promener sur la place Saint Marc. Il manque de se faire lyncher par la foule agressive. Il est vite rentré.

Vers midi, Dieulevin, « Monsignore », Brian et Houdin se présentent à la manufacture des Gremanci, un bâtiment en pierre du XIV^e siècle en forme de U. Il est bien entretenu contrairement aux bâtiments voisins, bien plus délabrés. Un homme encore jeune, émacié nous accueille en boitant. Il s'agit de Sebastiano, le frère de Marco, blessé à la guerre et amputé. Son père lui a fabriqué sa prothèse. Nous traversons l'atelier de fabrication où des dizaines de pièces de poupées sont en attente d'être assemblées. Sebastiano nous présente à son père Antonio, un homme de plus de 60 ans, fort et corpulent. Son bureau est dans un joyeux désordre. Lomond, comme un vulgaire représentant de commerce, vante son projet d'exposition. « *La collection personnelle des Gremanci en sera le fleuron* ». Et plouf !! dans la mare Monsignore !! Il n'y a pas de collection personnelle... L'entretien tourne court. Sebastiano propose de nous faire visiter la manufacture en nous contant les malheurs de sa famille. Son frère est mort à la guerre, sa sœur cadette a disparu, sa mère et son autre sœur sont décédées de la grippe espagnole. Du coup, son père meurtri s'investit de moins en moins dans l'entreprise qui périclité. Sa seule motivation est de faire le bien et il s'est lancé dans cette fabrication de prothèse par altruisme.

De retour dans le bureau du « *saint homme* », Houdin, qui a préparé son effet, se lance. Il implore Antonio de l'aider dans ses recherches personnelles d'un ami mort à Monte Grappa. Il appartenait au même régiment que feu Marco. Sebastiano lui conseille la café du coin, les anciens du 42^e d'infanterie s'y retrouvent pour boire et jouer aux cartes, tout en refaisant l'histoire. Nous y retrouvons les joueurs de cartes. L'accueil est froid mais quelques tournées ont tôt fait de réchauffer l'atmosphère. Les jeunes anciens se rappellent bien de Marco et de son ami, ils étaient inséparables, un Rezzoniani, une famille de vieille noblesse vénitienne qui a un palazzo à « *Sempre dritto* ».

Après avoir salué Antonio et Sebastiano, nous repartons en gondole à l'hôtel. La peste est revenue, la peur et la haine rongent la ville magique, le peuple s'agglutine dans les églises, la religion est toujours son opium. À 16h, « Princesse des sens » est fort occupée avec ses boules de geishas, quand la sévère Bice, la gouvernante de Maria, interrompt ses travaux. Elle est porteuse d'un message. Maria est captive chez elle, séquestrée par Alberto qui veut la marier de force. Il a même convoqué un prêtre à sa botte. Dieulevin s'enthousiasme « *allons délivrer l'orpheline du joug machiste et fasciste !* ». D'abord, nous devons prévenir Giorgio au café San Angelo. Les rues ne sont plus sûres, des émeutiers effectuent un contrôle d'identité, la discussion tourne court. Aimé laisse entrapercevoir l'éclat de son Browning sous sa veste. Les vertus du Browning sont impénétrables et nous retrouvons vite Giorgio. Il a le visage tuméfié. Nous le mettons au courant, il est très inquiet, il va demander de l'aide quand la police fait irruption dans le bar, guidée par le chef des émeutiers. Nous sommes contrôlés, nos armes confisquées et ramenés manu militari à l'hôtel avec ordre de ne pas en bouger pour notre propre sécurité. Bien joué Aimé !

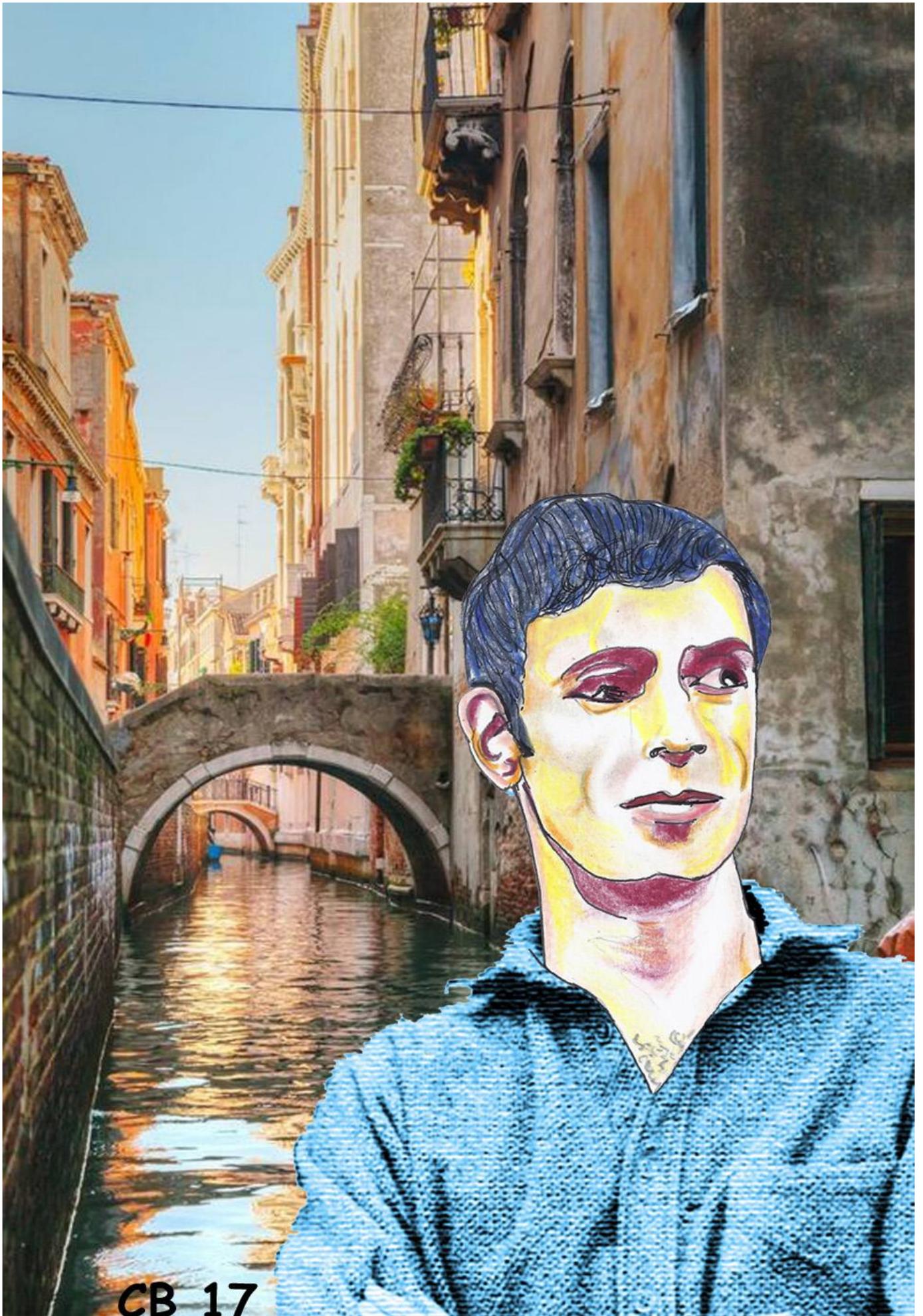
Mariage et petit service trois pièces

Puisque la police est là, nous les mettons au courant de la séquestration de Maria. Ils nous conduisent chez elle au Rio San Salvador. Une fois sur place, un carabinier toque à l'huis, un fasciste répond et ils discutent entre eux. Résultat, nous sommes Grosjean comme devant. Nous sommes arrêtés et conduits au gnouf, malgré les vaines protestations du diplomate français. On nous confisque nos papiers et après un interrogatoire bidon de quatre heures, nous sommes relâchés pour rentrer penauds à 22h au Gritti. Giorgio et ses amis nous y attendent. Le garçon est très excité, il a appris que le mariage était pour ce soir. Alberto menace Maria de le tuer si elle ne disait pas oui. Nos héros se rééquipent (quelle prévoyance !) et sus aux fachos. Toujours dans cette brume, nous croisons des groupes d'émeutiers parfois accompagnés d'un prêtre qui ne s'attaquent qu'aux gens isolés. Nous trouvons le cadavre d'un homme lardé de coups de couteaux. Sur site, en mode REVIN, nous nous séparons pour investir les deux étages en même temps. Crochetage, assaut rapide, corps à corps, coups de bouffe, l'écossais est en forme. Au premier, 6 fascistes sont neutralisés dans la salle à manger. Au second, on trouve 2 fachos dans le salon avec Maria. Giorgio enfreint les consignes et se jette sur les deux hommes. Il est très mal accueilli et s'écroule. Aimé et Lukic assurent, la situation est maîtrisée. Nous apprenons qu'Alberto est allé chercher le prêtre, il ne saurait tarder. Nous lui tendons une souricière aux petits oignons. Le chefaillon et le curé tombent dans nos filets. C'est l'heure des explications. L'homme de dieu joue les arbitres et la bonne conscience à la perfection. Il a compris la situation et, comme il est venu pour un mariage, celui-ci aura bien lieu. Maria épouse Giorgio, il ne manque pas de témoin. Après la cérémonie émouvante de deux êtres qui s'aiment et s'unissent, il faut penser à libérer Alberto et ses sbires. Fu réserve une sortie mémorable à Alberto. Elle le déculotte en s'asseyant sur ses genoux. Son petit service trois pièces est tout rétrécis. Elle déploie un éventail dont les bords sont renforcés de lames de rasoir. Lentement, en le regardant dans les yeux, Fu approche l'éventail, Rossini implore le ciel et la terre. L'éventail se referme d'un coup sec, Fu se relève. L'homme est indemne et terrorisé, il s'enfuit sans demander son reste. Le jeune couple prévoit de partir demain pour Milan, on doit se revoir à midi et demi sur les quais.

Ce matin, la presse titre sur la ville en folie et les émeutiers. L'armée est déployée. Le concierge nous apprend que la famille Rezzoniani s'est éteinte et leur palais reste plus ou moins à l'abandon. Nos recherches nous confirment que Luigi Rezzoniani, dernier héritier de la famille, est bien mort à la Bataille de Monte Grappa. Son grand père est mort en novembre 1918, quelques mois plus tard, mettant fin à la lignée des Rezzoniani, vieille famille d'armateurs et de marchands. Le palais est connu pour ses célèbres statues Renaissance de la cour d'honneur.

À midi, sur le quai de la gare, Aimé remet un bouquet de roses rouges au jeune couple. Maria nous laisse une adresse à Milan. Ciao bella ! Dans le hall de la gare, nous croisons Alberto avec une dizaine de ses acolytes. La tension monte d'un cran. Il nous dévisage les uns après les autres et finit par nous tendre nos papiers. Il nous lance un ultimatum. On doit avoir quitté la ville demain au plus tard par le train de 18h.

Le palazzo est un très vieux bâtiment de style gothique et semble pas avoir de concierge. La porte principale est bloquée de l'intérieur, mais des jeunes des rues nous mènent à l'arrière du bâtiment contre quelques piécettes. Nous y trouvons un homme fatigué, Nono, qui se propose de nous faire visiter le palais contre de l'argent bien sûr. Nous entrons par la cour d'honneur où 48 statues nous entourent. Nous perdons du temps à les examiner sans rien en tirer.



CB 17

Lo Bello Giorgio

La jambe gauche de Sedefkar

Dans le palais, les nombreuses pièces désaffectées sont très peu meublées. Au 2° étage, les appartements privés sont à l'abandon. Le temps et les intempéries commencent leurs œuvres délétères sur le rare mobilier, les tentures, etc... Une fenêtre est restée grande ouverte. Elle donne sur le clocher du palais. On y aperçoit un manège mécanique de statues automates qui comptent le temps. Nous cherchons l'entrée du campanile, Nono nous y conduit. Fu et Lukic restent dans la cour en couverture. Après le rapide crochetage d'une trappe dans les combles, nous débouchons sur une plateforme où se trouve le manège avec sa machinerie et ses nombreux rouages. Des automates nous regardent de leurs yeux vides. Le carillon fonctionne au rythme des secondes, minutes, heures... Les automates effectuent chacun des gestes simples, se baisser, enlever un chapeau, lever un bras et taper, etc... Un soldat attire notre attention, sa jambe gauche est en porcelaine. Tout le monde se fige, personne ne veut prendre l'initiative, surtout pas Lomond. Aimé, excédé, finit par arrêter le manège pour examiner cette jambe. Il en profite pour s'approcher du soldat qui est au bord du vide. Mais le manège repart de façon inexplicable, menaçant de larder Dieulevin des coups les plus improbables, il évite une patte de lion, une faux, une trompette... Arrivé près du soldat, il tente de desceller cette jambe avec un couteau. Brian bloque le mécanisme avec une barre de fer. Le manège s'immobilise enfin dans des soubresauts chaotiques. Aimé est resté accroché au soldat qui est maintenant dans le vide. À force de triturer le joint de collage, la jambe cède, il la récupère. Il faut maintenant la ramener sur le plancher des vaches. La main salvatrice de Houdin se tend, Aimé lui passe la jambe mais, incompréhensiblement, il lâche le membre qui choit dans la cour. Heureusement, « Anguille du Firmament » est vigilante et récupère la jambe gauche de Sedefkar.



De retour à l'hôtel, la jambe rejoint vite les autres éléments dans la malle plombée. Lors d'un bon repas, Gollum, guilleret, annonce qu'il a bien avancé sa traduction du Simulacre du Diable et pense pouvoir nous en donner lecture demain dans le train.

Dimanche 28 janvier, au petit déjeuner, la presse est atone. Dans la matinée nous passons au commissariat récupérer nos armes. Elles nous seront restituées à la gare juste avant notre départ. Nous prenons l'Orient-Express de 12h00 pour Trieste. Quel plaisir de retrouver le confort et le luxe de ces compartiments ! Nous sommes bien installés et le paysage défile. Le Professeur Worth est prêt pour son moment de gloire. Son récit démarre lors de la prise de Constantinople en 1204 par les croisés. Il est question de trois chevaliers, un moine, et une femme espionne. Les voiles du temps se sont à nouveaux déchirés...

4ème époque— La prise de Constantinople—1204

Un peu d'histoire, la IVème croisade a été voulue par le pape Innocent III. Les comtes Louis de Blois et Thibaud de Champagne répondent avec enthousiasme à son appel, ainsi que le comte Baudouin de Flandre et le duc Eudes de Bourgogne. Mais les rois se dérobent et 10.000 chevaliers seulement se croisent au lieu des 30.000 attendus. Le pape donne pour but aux croisés de s'emparer des ports égyptiens, poumon du monde arabe, en vue de les échanger contre Jérusalem, que le sultan Saladin a reconquise quelques années plus tôt. Pour le transport maritime, on se propose de faire appel aux marchands vénitiens.

Le doge Enrico Dandolo, qui gouverne la République de Venise, a fixé le prix du transport à un montant considérable - 85.000 marcs d'or, non compris la moitié du butin escompté. Mais les croisés peinent à réunir la somme demandée. Les Vénitiens leur proposent alors une remise de leur dette en échange d'un petit service : il s'agirait de conquérir le port chrétien de Zara, sur la côte dalmate (aujourd'hui Zadar, en Croatie) et de le leur livrer. Le 24 novembre 1202, la ville capitule. Les habitants (chrétiens) ont la vie sauve mais leurs biens sont partagés entre croisés et Vénitiens. Le pape, indigné, adresse une bulle d'excommunication aux uns et aux autres.

Là-dessus, des ambassadeurs du roi d'Allemagne se présentent à Zara et expliquent au doge et aux chefs croisés que l'empereur a reçu un appel au secours de son beau-frère, Alexis Ange, fils de l'ancien empereur byzantin Isaac II Ange, détrôné par son frère. Ils suggèrent aux croisés de restaurer Alexis Ange dans ses droits. Alexis Ange promet en échange 200.000 marcs d'argent et un appui militaire pour marcher sur l'Égypte. Beaucoup de croisés jugent que la trahison dépasse les bornes et préfèrent s'en revenir chez eux.

Mais les autres cèdent à l'attrait du fruit défendu et occupent une première fois Constantinople le 17 juillet 1203. Les Vénitiens veulent en finir avec l'anarchie qui règne à la tête de l'empire byzantin et compromettent leur fructueux commerce. Avec l'aide des croisés, le doge chasse le *basileus* (ou empereur) Alexis III et intronise son neveu sous le nom d'Alexis IV. Mais celui-ci, tenu pour un traître par la population, se montre incapable d'imposer son autorité.

Quelques mois plus tard, la population se rebelle contre les chevaliers venus d'Occident, que la découverte de Constantinople et de ses fabuleuses richesses a rendus particulièrement cupides. Ces derniers attaquent une nouvelle fois la «*deuxième Rome*» le 12 avril 1204. Il ne s'agit plus d'une simple occupation mais d'une mise à sac de la prestigieuse cité.

Les protagonistes : 3 chevaliers, un moine soldat, une dame de compagnie espionne, tous au service de leur seigneur et maître, Baudouin de Flandres, un des grands chefs de la croisade.

Le Chevalier Gille de Graves : robuste, hérétique cathare en quête de relique, cynique et fataliste, ne peut cacher son visage porcine

Le Chevalier, Renaud de Flandres : 49 ans , un vétéran discipliné mais avide de richesses et sans état d'âme. Il a servi toute sa vie la famille du comte Baudouin et sa loyauté est infaillible.

Le Chevalier André de Troie : 30 ans, croit en l'esprit chevaleresque et à la croisade, pieux et croyant.

Frère David : cistercien, croit autant dans la force du goupillon et que dans sa masse d'arme pour ramener les âmes perdues dans le droit chemin.

Eloïse de Flandres : dame de compagnie de Marie de Champagne, épouse du seigneur Baudouin de Flandres, mais surtout espionne à la solde de ce dernier.



Dieu le veut !!!

Ce 12 avril 1204, nos combattants sont jugés sur une passerelle de siège posée entre les mats de deux bateaux vénitiens. Ils attaqueront les tours de défenses à leur point haut et, pendant ce temps, au sol, la piétaille forcera la base de la tour et sa porte principale fortement protégée. Dans l'après-midi, le vent est favorable, les vaisseaux manœuvrent pour positionner la passerelle parallèlement à la tour. Le frère David bénit la soldatesque et exhorte les chevaliers « *Tuez-les tous, Dieu reconnaitra les siens !* ». L'assaut est lancé au cri de « *Dieu le veut* ». Le sort s'acharne dès le début du combat. André de Troie et Renaud de Flandres « loupent » la marche et chutent 25 m plus bas dans la mer. Ils sont secourus avant que le poids de leur armure ne les entraîne au fond. Gilles de Grave est à l'avant-garde et fait le ménage, de taille et d'estoc. Derrière lui, le bon frère assène quelques bons coups de masse aux hérétiques qui n'ont pas eu le bon goût de décéder de suite sans oublier de les gratifier au préalable d'un signe de croix salvateur.

Au pied de la tour, la piétaille piétine sous l'huile bouillante, les rochers et les flèches. L'arrivée de nos deux chevaliers trempés les reconforte. Ils se positionnent devant la grande porte ferrée pour protéger de leur bouclier les hommes qui l'attaquent à la hache. Eloïse a attendu que le gros de la troupe ait réussi sa percée pour passer de la passerelle à la tour. Le chevalier Gautmaris suivi de Gilles arrive le premier à l'escalier qui mène à la porte. L'espionne manque ses acrobaties et bascule du rempart pour se retrouver face à un archer byzantin. Sa dague longue piquette l'homme façon rôti au four. En bas, les hacheurs hachent, Renaud, sous son bouclier, s'effondre, une énorme dalle écrase son écu. Gautmaris et Gilles en descendant pulvérisent l'archer qui s'apprêtait à larder la pauvre fille. Ils finissent par soulever la lourde poutre qui bloquait la grande porte et libère un flot de combattants et de cavaliers à cheval qui attendaient l'ouverture. Nos deux éclopés « Pansement et Mercurochrome » font partie de la vague qui se répand dans la ville. La belle byzantine est conquise et vouée au pillage.

Le comte Baudoin et ses troupes s'installent au Nord, au palais de Blachernes. Les vénitiens et leur doge (90 ans et aveugle) campent à l'église du Christ Pantocrator. Le marquis Boniface de Montferrat, le principal prétendant au trône impérial, prend ses quartiers au palais de Boucoléon. La deuxième Rome subit les outrages du pillage. Il est de tradition chevaleresque que le butin soit redistribué « *équitablement selon son rang* » et que toutes les femmes soient « *proprement violées* ». Gilles de Grave se met en quête de reliques. Il finit par trouver dans une église un morceau de bois estampillé du Mont des Oliviers. Le moine soldat fait les couvents à la recherche de quelques nones accortes. Les deux rouillés errent sans but dans la métropole. Eloïse reste bien sagement auprès de sa maîtresse.

Le lendemain, Baudoin convoque nos héros. Il est entouré de sa cour et de son frère, Henri. Après avoir félicité ses hommes, il leur confie une mission d'importance. « *Des vénitiens maléfiques complotent. À leur tête, Ramardi, le capitaine des marins armés vénitiens, pervertit les âmes. Je tiens ces informations d'un prêtre vénitien, le père Agostino, qui est pour l'heure détenu au forum de Théodose. Vous devez les arrêter et récupérer tout artefact ou relique, même diabolique, en leur possession. Allez voir aussi le lépreux Merovac sur son bateau. Ce prêtre a de grandes connaissances dans les arts noirs, il vous sera très utile, j'en réponds ! Faites très attention, la rumeur enfle, un monstre rode dans cette cité. Je vous confie mon barde Bledic et Éloïse, une fine archère, pour vous aider dans votre mission. Que Dieu vous garde !* »

La petite troupe traverse la capitale en proie à toutes les violences. La fumée des incendies nappe la ville d'un grand linceul qui peine à étouffer les hurlements, les cris, les sanglots d'un peuple que l'on assassine. On remarque un croisé franc qui rentre dans une grande citerne au cri de « *Dieu le veut !* ». Quand ils entendent des cris et des bruits de lutte, nos héros volent à son secours. À l'intérieur, 6 gardes Varangiens, issus de la garde d'élite de l'empereur byzantin, ont tendu un piège grossier. Le talent et la détermination des aventuriers ont raison de cette fourberie.

Plus loin, des croisés francs ivres morts nous mettent en garde contre un dragon rouge qui rode aux alentours. Nous atteignons enfin le forum de Théodose délimité par quatre basiliques. Agostino est détenu dans la basilique Nord. Un gros bandage mange la tête et un œil du vieil homme très affaibli. Il a été sauvé d'un lynchage, harcelé par un groupe de vénitiens fanatiques qui portaient tous le tatouage d'un fléau à 5 lanières. Complètement hébété, il ne cesse de répéter « *Il faut les repousser !!!* ». On l'interroge. Nous comprenons à demi mot qu'il parle d'une secte « *La chair libérée* » qui serait en fait l'initiatrice secrète de cette croisade. Son but caché est de s'emparer du « *Simulacre du Diable* », un parchemin maléfique qui permet de fusionner les parties d'une armure magique faite en céramique. Le porteur de l'armure pourra alors prendre n'importe quelle apparence et aussi invoquer son dieu démon. Le prêtre a trouvé le parchemin dans l'église Saint Mokius; mais les sectateurs l'ont cerné. Il a juste eu le temps de cacher le manuscrit sous le socle d'une statue de la vierge. Les fanatiques l'ont attrapé et mutilé; juste avant l'arrivée des croisés francs. L'homme est à bout, il arrache son bandage, dévoilant une orbite vide et purulente. Sa tête explose dans une gerbe de sang et d'esquilles d'os.

Nous retournons faire notre rapport au comte Baudoin. Son visage se crispe et se ternit au fil de notre récit. « *Il est urgent d'aller voir Merovac* », nous conseille-t-il. Le bateau des lépreux, « *Le Pestis* » est amarré au port. Sa grande silhouette se dessine et ondule dans les flammes des torches. Merovac porte une large bure qui cache son visage et ses mains. Sa voix reste ferme. Nous lui faisons part de notre quête. Le prêtre lépreux nous apprend que le vrai danger ne vient pas de la secte de la chair mais de l'armure qui a, elle, de réels pouvoirs. Son dernier détenteur connu, un turc dénommé Sedefkar, un adorateur de l'écorché, doit encore être dans la cité. « *Abattez ce démon hérétique, récupérez l'armure et surtout le parchemin. Avec ces éléments, je serai en mesure de pratiquer la cérémonie rituelle de leur destruction définitive* ». Nous demandons comment dissocier l'armure quand elle est fusionnée et atteindre mortellement son porteur. « *C'est très difficile, mais si vous avez la chance de la voir dans une lumière rasante, vous pourrez discerner les fines jointures* ». Il est temps pour nous de nous reposer.



Le 13 avril, Eloïse part discrètement enquêter sur le capitaine Ramardi. Nos héros font route vers le rempart sud pour atteindre l'église de Saint Mokius. Triste spectacle que cette superbe capitale rongée par la voracité et la cupidité des hommes ! Sur le chemin, une maison en partie détruite est encore en flamme. Deux prêtres francs se délectent du spectacle, les yeux exorbités. Un prêtre grec est pendu par les pieds, sous lui, une prostituée saoule ronfle au milieu des cadavres de trois croisés et de quatre grecs.

L'Église de Saint Mokius

Nous nous inquiétons de ce massacre. Frère David reconforte ses coreligionnaires. Le père le moins choqué raconte en désignant le pendu que cet hérétique orthodoxe a refusé d'embrasser la vraie croix. Avant de mourir, il a invoqué un démon, un dragon rouge de la taille d'un gros poney. Le monstre a craché ses flammes et semé la mort. Dans la poche du pendu, nous trouvons un médaillon à l'effigie d'un dragon. Eloïse nous a rejoint et fait une copie du médaillon. Bientôt se dessine sur une colline la silhouette trapue de l'église de Saint Mokius qui domine un ensemble plus vaste englobant une citerne et des monastères. Les bâtiments ont subi les affres des incendies et des pillages. Nous trouvons des femmes et des enfants terrifiés que Frère David rassure en réduisant la luxation de l'épaule d'une fillette. Les femmes racontent leurs martyres. Elles ont voulu trouver refuge dans l'église mais celle-ci est occupée par une vingtaine de croisés vénitiens. Elles connaissent bien le site. Elles décrivent une dizaine de statues de la vierge et surtout la grande frise qui représente Saint Georges terrassant le dragon. Notre approche prudente nous permet de discerner aux abords de l'église une dizaine de chevaux. L'archère part en reconnaissance et nous confirme la présence de sbires vénitiens à l'intérieur. Ils fouillent le complexe monastique et sont commandés par Zorzi. Cet homme étrange porte un bandeau métallique sur l'œil sur lequel un œil pourrissant est encore encastré.

Quelque soit le siècle, élaborer un plan déclenche toujours une tempête de méninges (que faire, quand, où, peut-être, y a qu'à, faut qu'on, etc...) et le chevalier Gilles de Grave n'est pas en reste, il ne laisse pas sa part au chien. Les vénitiens sortent des bâtiments annexes pour fouiller l'église. Maintenant, il ne reste d'autre alternative que de taper dans le tas. Malgré leur sous nombre, nos héros chargent et s'engagent dans une furieuse mêlée. Frère David est à son affaire, son casse tête en brise plus d'une. L'œil du diabolique Zorzi se braque sur Gilles de Grave qui pousse des râles de douleur, il brûle de l'intérieur. Mais la domination de nos héros est incontestable et Zorzi est occis comme les autres. Nos preux croisés ont juste le temps de se replier dans l'église avant qu'une forte troupe d'une trentaine d'hommes commandés par le capitaine Ramardi approche. Seule Eloïse reste cachée à l'extérieur.

Nous nous barricadons et entamons la fouille de l'église. Le capitaine à travers la porte nous interpelle et nous propose un mauvais marché. Il affirme que nous nous trompons d'ennemi, lui aussi veut détruire le simulacre de Sedefkar. Sous une statue, nous découvrons les documents du rituel, et une petite boîte orange avec un losange sur le couvercle et cet avertissement « *L'ouvrir, c'est mourir* ». Nous voilà dans de sales draps ! Comment sortir d'ici ? Dieu est avec nous ! Dans la crypte, le mur arrière est percé d'un trou récent. Après un rapide déblaiement, nous mettons à jour un tunnel où l'on peut se glisser. Nous débouchons sur la margelle d'une vaste citerne soutenue par des piliers. La margelle est juste assez large pour que nous marchions les uns derrière les autres.

Dans un bruit de remous, une queue écaillée ruisselle dans les airs. Le dragon anatolien est là, il émerge de l'eau. De la taille d'un poney, ses deux cornes effilées prolongent une grosse tête pleine de dents, suivie d'un long corps écaillé qui porte deux petites ailes. Nos champions savent que sous le ventre, ses écailles sont plus fines. Le combat s'engage, le monstre plonge et vole, il zèbre l'espace de violents coups de queue pendant que sa gueule tente de happer des membres. Les efforts conjugués de nos champions font reculer la bête, elle est blessée et veut s'enfuir. Elle s'élève, dévoilant son ventre brillant. Gilles de Grave attendait ce moment. Son arbalète est bandée, le carreau siffle dans les airs et s'enfonce dans le serpent. Il irradie et s'enflamme de l'intérieur. Il tombe dans l'eau où il finit de se consumer. Il ne reste de lui qu'une dent dont Frère David veut faire la relique de sa future basilique.



Dans la citerne, nous découvrons une coupe ensanglantée, les restes d'un feu et des ossements de batraciens et d'oiseaux. Leur utilité nous échappe. Nous rentrons au camp de Baudoin.

Vers 17h, fourbus et blessés, nous arrivons au palais Blachernes, les héros sont fatigués. Le comte fait mander ses mages, médecins et autres rebouteux. Seule Eloïse semble vaillante, elle fait un point avec le comte. Il accepte d'envoyer une troupe rétablir l'ordre à l'église, Eloïse les accompagne. L'affaire promptement menée, elle en profite pour faire une copie de la coupe et repart derechef vers le quartier vénitien. Elle repère vite la grande tente de commandement des marins armés. Ils n'ont pas participé au pillage. Persuasive, elle convainc un marin de l'introduire auprès du capitaine Ramardi. L'homme n'est pas tombé de la dernière pluie, la fine mouche présente ses copies. Le capitaine a du mal à avaler l'histoire du dragon, mais le médaillon du pendu l'intéresse. « *Vas me le chercher et je t'en donnerai un bon prix, tu le remettras à Maître Vitollo, ici présent* ». Le capitaine fait sortir ses hommes. Il poursuit : « *Tu es accorte, intelligente et débrouillarde, j'ai une grosse affaire à te proposer qui te vaudra un tas d'or. Rapproches toi par tous les moyens d'un groupe de chevaliers (nos héros), ils détiennent des parchemins importants pour moi, uses de tes charmes pour arriver à tes fins, mais méfies toi du frère* ». Le chef vénitien se fait cajoleur, il aimerait bien vérifier par lui-même les capacités d'infiltration d'Eloïse. Avec expertise, elle accomplit son devoir. Ramardi est ravi et soulagé.

Plus tard, nos champions retrouvent le lépreux. Très intéressé par leur récit et leur découverte, il confirme qu'il ne faut pas toucher à la boîte. Le parchemin est essentiel, il va permettre de localiser le Simulacre. Mais il faut des ingrédients très particuliers pour lancer le sort, dont un est très singulier, une bande de peau humaine fraîche.

Frère David, conscient des enjeux pour toute la chrétienté, se propose d'aller peler le premier clochard du coin. Cela provoque l'ire de Gilles de Grave qui parle de blasphème, d'éthique, d'amour du prochain, etc... L'homme de dieu réplique « *Seigneur Gilles, cessez de tenir ces discours mielleux sur l'amour du prochain, nous sommes en guerre et en mission pour notre créateur. Vous n'avez pas le monopole du cœur* ».

Le 15 avril, Eloïse rencontre Maître Vitollo. Elle lui remet le médaillon contre de bons écus sonnants et trébuchants. Le vénitien s'enquiert de la poursuite de sa mission, elle se fait rassurante. Vitollo est vénal et il aime la chair.

Gilles de Grave est décidé à sacrifier un bout de sa propre peau pour effectuer le rituel. Dans l'après-midi nos héros se rendent à nouveau auprès de Merovac. Compte tenu de leurs blessures, il leur faut plus de repos avant de se lancer à la recherche du Simulacre. Le lépreux comprend et propose que le don de peau soit fait par son serviteur Azi. Le cathare s'y oppose fermement. C'est un pur, il doit faire don de sa personne pour expier. Le lépreux lui accorde ce sacrifice, ce sera donc pour demain.

Eloïse ne perd pas son temps et confectionne des poisons. Elle explique à Frère David son plan de double jeu. Elle a besoin ce soir qu'il simule un acte de chair bruyant avec elle. L'homme d'église se gratte la tonsure et lui répond « *Les voies du Seigneur sont impénétrables, pas les vôtres !* ». Ainsi fut fait !

Le 16, au petit matin, toujours plus de fumées noires montent de la ville. L'odeur de mort se répand partout. Le pillage dégénère en tuerie, la folie règne, les plus bas instincts sont à l'œuvre, le vernis de l'ordre religieux a éclaté. Le comte Baudoin réunit ses chevaliers et se lamente sur cette pitoyable situation. Il ordonne que ses troupes parcourent la ville pour rétablir ce qui est encore possible.

Nos héros retournent sur le Pestis où Merovac est prêt à procéder à l'invocation. Gilles de Grave, stoïque, dénude son dos et le présente au lépreux qui pèle le chevalier très proprement. Gilles ne bronche pas d'un cil. Le thaumaturge réunit les ingrédients et les jette dans une bassine rempli d'eau claire. Il psalmodie des phrases incompréhensibles. L'eau se trouble et une goutte de mercure s'étend à la surface. Elle forme un miroir. Une image se forme, celle d'une tour rouge et sombre avec un toit terrasse. Par une fenêtre, l'image d'un homme de dos grossit. Il se retourne, son visage nous regarde droit dans les yeux, puis tout s'estompe. Il s'agit de la tour rouge sang où se terre le sorcier Sedefkar. Merovac remet à Eloïse des « potions » à effet court. Nos champions partent pour leur « dernière destination ».

La tour octogonale est située dans un petit parc arboré, qu'elle domine de ses six étages. Les premières fenêtres débute au deuxième niveau. La zone est contrôlée par les hommes du seigneur Boniface. Eloïse part en éclaireuse avisée. Au pied de la tour, trois chevaliers du comte Baudoin montent la garde. La troupe du seigneur Boniface s'enquiert de la raison de leur présence. Les croisés répondent qu'ils sont en mission pour le comte Baudoin et qu'ils accompagnent le seigneur Gautmaris. D'ailleurs, ce dernier sort de la tour. Il use de son autorité pour faire partir les gens de Boniface et demande aux siens de resserrer la garde avant de s'enfermer dans la tour.

Eloïse met au courant de la situation nos champions et retourne dans le parc. Les trois chevaliers et le frère se présentent devant leurs pairs. Ils souhaitent leur assistance, ils doivent pénétrer dans cette tour maléfique et y rendre la justice de Baudoin et de Dieu. Mais Gilles de Grave n'est pas un diplomate, l'affaire s'envenime. Les gardes nous chargent, Frère David s'interpose les bras en l'air.

« Comment des frères de croisade peuvent-ils s'entretuer ? Quelle infamie ! Dieu vous regarde, lui qui a fait monter sa propre chair sur la croix et vous, vous osez le défier ». Les arguments du tonsuré portent leur fruit. « Pourquoi Gautmaris s'est-il enfermé seul dans cette tour maudite ? Pourquoi ne vous fait-il pas confiance, vous, ses hommes liges ? Allons tous ensemble chercher le seigneur Gautmaris ! »

De son côté, Eloïse lance un grappin pour se hisser au niveau des premières fenêtres du deuxième étage. Elle découvre un spectacle macabre. Des chaînes pendent du plafond. Elles suspendent des torsos humains dont certains sont encore sanguinolents. Au sol, des morceaux de chairs et des entrailles forment un motif complexe. Elle se glisse à l'intérieur. Elle entend des pas, se cache dans un recoin et voit passer Gautmaris qui monte dans les étages. Elle descend. Au premier niveau, en l'absence de lumière, elle ne distingue rien sauf une très forte odeur de sang. Elle descend encore et atteint le rez-de-chaussée. La porte d'entrée est bloquée par de lourdes traverses de bois.

À l'extérieur, les chevaliers réconciliés sont penauds. La porte solide est fermée de l'intérieur et ils n'ont même pas une hache. Que faire ? Eloïse déverrouille le dernier verrou, la porte s'ouvre sur sept visages ahuris. L'espionne fait un court rapport et repart en éclaireuse. À la lumière, des squelettes, des dizaines de corps d'hommes et de femmes desséchés jonchent le sol. Au premier étage, les cadavres sont plus récents. Ils ont été découpés et éviscérés. Du sang badigeonne les murs. Au deuxième étage, Frère David croit deviner un pentacle démoniaque dans le motif complexe.

Il disperse les tas de chair et de tripes. Mais celles-ci s'animent, rampent, se regroupent et finissent par former des masses grouillantes et belliqueuses. Elles sont rapides, elles attaquent en lançant des lanières de chair comme des tentacules. C'est la guerre, ça taille, ça tranche, ça découpe. Des bouts de chair et de tripes volent dans tous les sens, mais un « tentacule » réussit à se fixer sur le bras du Frère. Il ressent une forte douleur. Le pseudopode a digéré l'armure de cuir et s'attaque maintenant à la chair de David. Il n'a pas le choix. Il attrape une torche qu'il souffle pour en faire un brandon. Il l'applique sur ce bout de chair qui le digère. Ça grésille, ça fait très mal, mais le « *diable de chair* » est occis et tombe au sol.

Eloïse progresse. Le troisième étage est un atelier de confection. Des membres et des corps disparates sont cousus ensemble et forment des assemblages difformes et effrayants. Nous la rejoignons au quatrième étage. Quatre diables de chair sont attablés. Ils mâchent et amalgament des membres et des corps encore tièdes dans des bruits de mastication infects. Gilles de Grave, en tête dans l'escalier, provoquent les assemblages maléfiques sans penser à s'écarter et à nous laisser un accès pour faire front à ses côtés. Résultat déplorable, il se retrouve avec trois diables sur le râble, c'est Gilles « le grave ». Avant de se faire digérer, ses colistiers interviennent et lui sauvent la peau, enfin, celle qui lui reste.

Au cinquième étage, on devine des victimes nues, attachées, fouettées au sang et certaines en partie démembrées. Elles gémissent et crient. Un « *diable de chair* » est dans un coin, occupé à se nourrir. Eloïse lui décoche un carreau d'arbalète. L'amalgame explose dans des geysers de pus acide et fumant. On en conclut que quand ils sont bien nourris ces êtres peuvent exploser, aspergeant l'entourage d'acide virulent. L'escalier est fermé par une grande trappe en bois, bloquant l'accès au dernier étage.

Nous prenons un peu de temps pour préparer l'assaut final. Nous nous mettons d'accord sur une méthode d'identification au cas où Sedefkar prenne l'apparence de l'un d'entre nous. Il faudra donner le nom d'un animal à poil. La trappe finit par céder. Gautmaris/Sedefkar tient dans sa main un couteau « *en pierre mauve* » et porte l'armure opalescente. À côté de lui, une sorte de grand cadre forme une roue tendue d'une « toile » composée de visages humains grimaçants et figés dans des cris silencieux.



CB 17

Le sorcier nous jette un regard plein de haine, six « diables de chair » sont à ses pieds. Les serviteurs de Gautmaris veulent en découdre avec leur ancien seigneur. La lame mauve décrit une arabesque et un des trois croisés est proprement découpé.

Renaud de Flandres fait exploser un diable, l'acide l'éclabousse. Il est obligé de tomber son armure en catastrophe mais se roule quand même au sol de douleur, rongé par l'acide. Éloïse part en quête d'un récipient et d'un liquide qui puisse rincer ce vitriol. Elle remonte avec une grande vasque de sang frais qu'elle dépose au pied de la trappe. À l'étage, c'est la mêlée. Le sorcier tranche avec sa lame, les victimes sont comme tétanisées et les chevaliers sont peu à peu rongés par l'acide. Frère David se dévêtit en partie comme un prêtre défroqué. Gilles s'est écarté pour tirer à l'arbalète, sans grand effet. Éloïse trouve une nouvelle occupation en découpant la toile de la roue. Les coups pleuvent sur ce démon et finissent par désolidariser le torse de l'armure. Sedefkar est fou de rage. Son corps est ainsi livré comme un simple mortel à nos frappes. Le sorcier se dessèche, noircit, et s'écroule en maudissant la croisade. Son armure en morceaux est au sol. La toile au visage s'est transformée en plusieurs parchemins reliés entre eux, ils sont en latin. Nous ramassons le tout et repartons victorieux et fiers vers notre seigneur Baudoin. En ville, le pillage a cessé, des bandes errent, hagardes, comme perdues dans ce paysage de désolation.

Au palais Blachernes, le comte écoute avec attention le récit épique de Frère David qui lui remet les effets de Sedefkar. Notre seigneur est très satisfait et nous gratifie de 50 écus d'or et d'une relique. Merovac va étudier les objets ramenés de la tour et en tirer un grand bénéfice pour la croisade. Baudoin fête dignement cette victoire et offre le soir un grand banquet.

Le lendemain matin, des gardes viennent nous chercher en urgence. Le Pestis a pris le large, Merovac a fui avec le butin et a occis une partie de la garde. Nous apprendrons plus tard que ce faux lépreux retourne chez lui en Orient. Il se fait appeler le maudit ou Fenalik. Baudoin, furieux, nous ordonne de le pourchasser, jusqu'en enfer si nécessaire, et de lui ramener l'armure. Nous formons alors la guilde du Noble Bouclier qui va traquer Fenalik pendant des dizaines d'années dans tout l'Orient. Le comte remet la dague de pierre mauve, connue sous le nom de Min Sahis, à son fidèle chevalier, Millau de Dubrovnik qui aura pour mission de la garder dans la ville de Zara. Ainsi finit le récit du Simulacre du Diable.

Johann Winckelmann et le « Jardino Lapidario »

Le long sifflet de l'Orient-Express retentit, sortant nos héros du récit épique du Professeur. Le train arrive en gare de Trieste, la porte des Balkans. Le temps est froid et un vent terrible nous « cueille » à la descente du train. Il rend les déplacements si difficiles que, ça et là, sont tendues des chaînes à hauteur de taille pour aider les habitants à marcher. Le Lord écossais en fait la piteuse expérience, le voilà les fers en l'air. Heureusement, il n'avait pas son kilt ! Ce vent puissant s'appelle la Bora et peut atteindre 200 km/h. Nous atteignons notre hôtel, l'excellent Savoia Excelsior Palace, non sans peine. La petite nipponne fait forte impression, les enfants des rues veulent la toucher au grand dam de Gollum. La nuit est peuplée de rêves étranges et tourmentés par le vent et le hurlement déchirant d'une bête au loin.

Le lundi 29 janvier 1923, au petit déjeuner, nous faisons notre point presse habituel. Des troubles, liés à la montée du fascisme et au changement de statut de la ville qui est passée des mains de l'Empire Austro-hongrois à celles de l'Italie, agitent la région. Lukic et Houdin décident se mettre en retrait et de garder les malles. Les événements récents de Venise les ont sûrement éprouvés plus que de raison.

Au Museo di Storia e d'Arte, et comme nous le savons maintenant, nous louons les services d'un jeune interprète Silvio qui nous facilitera les recherches. Nous ferons vite nos premières découvertes sur Winckelmann. Un mausolée en forme de temple romain (Cénotaphe) lui est dédié au « Jardino Lapidario ». C'est un musée au sein du musée, à ciel ouvert, situé dans un cimetière déserté. Le petit temple érigé en 1832 contient une belle collection d'antiquités romaines dont un monument décoré d'un bas relief. Nous voilà sur le seuil du Cénotaphe où il fait trop sombre pour découvrir les motifs du bas relief. Soudain une masse mouvante près d'un autel, deux points lumineux nous fixent, un repli stratégique s'impose. L'écossais et « Écaille de Serpent Rose » restent en surveillance pendant que le diplomate détale prévenir Gollum et Brian.

Mais la Bora souffle. Dieulevin, maladroit et ralenti, croise le duo qui revenait de la bibliothèque locale après des recherches fructueuses sur Johann Winckelmann.

Johann Joachim Winckelmann

Né le 9 décembre 1717 à Stendal, en Prusse, mort le 8 juin 1768 à Trieste. Il est fils d'un cordonnier, et sa jeunesse a été marquée par l'étude du grec, particulièrement l'œuvre d'Homère. Il étudia la théologie à l'université de Halle en 1738 et la médecine à l'université d'Iéna en 1741 et 1742.

Son intérêt pour l'art grec remonte à 1748, quand il travailla comme bibliothécaire pour le comte von Bunau. Son premier traité sur le sujet, *Réflexions sur l'imitation des œuvres grecques dans la peinture et la sculpture*, fut publié en 1755 et traduit en plusieurs langues.

Engagé comme bibliothécaire au Vatican, il quitta son Allemagne natale pour Rome.

C'est en allant voir sa famille à Stendal que Winckelmann fut assassiné, après avoir inexplicablement fait demi-tour à Regensburg. Il écrivit à ses amis : « Je ne suis pas ce que je souhaiterais être », tout en parlant d'une mélancolie qui l'avait submergé. Le compagnon de voyage de Winckelmann, un marchand d'art nommé Cavaceppi, insista pour qu'ils aillent au moins jusqu'à Vienne, mais là, Winckelmann l'abandonna et partit pour Trieste.



Johann Winckelmann

Portrait par Raphael Mengs, vers 1777.

Nous nous retrouvons au « Jardino Lapidario » prêt du Cénotaphe pour voir sortir un chat... Ouf !!! Nous visitons enfin le temple du précurseur de l'archéologie moderne où quelques chats se pelotonnent dans un coin pour se tenir chaud. Au dessus d'un sarcophage se trouve une statue d'un ange accroupi portant dans ses mains un médaillon.

La gravure représente le profil d'un homme, sûrement Winckelmann, au dessous de la date du décès. Au fronton du temple, une grande frise de bonne facture représente des humains portant des offrandes à des êtres reptiliens, peut-être des « Shantaks » comme dans les Terres Oniriques. Les humains sont en partie effacés. Par contre, les reptiles sont intacts. Pour le Professeur Worth, cette fresque est une pièce unique qu'il date du VIème avant JC.

Fu, aux aguets, a tôt fait de remarquer qu'un homme nous observe derrière une fenêtre, depuis le premier étage du bâtiment central du musée. Nos aventuriers se lancent à l'assaut de la grande bâtisse. « Duvet de Bouloche » et Aimé arrivent les premiers dans la grande salle des médailles où ils trouvent seulement un couple et ses deux bambins. Le diplomate balbutie quelques mots en italien, sans succès. La suave Kobaki remarque sur une vitre des traces de givre qu'elle s'empresse de recopier pour aboutir au croquis d'une tête de profil légèrement bouclée. Nos héros inspectent les lieux et se retrouvent devant une vitrine qui héberge la collection de médailles de Winckelmann. Elles représentent des événements historiques de différentes époques. Le présentoir compte huit emplacements mais il n'y a que sept médailles.

C'est une évidence, même pour Lomond, il manque une pièce et pas de trace d'effraction. Un carton indique que cette collection a été acquise par le musée en 1910.

Lomond ne peut pas résister, c'est dans ses gènes. Il crochète la vitrine et s'empare d'un médaillon à deux faces différentes, c'est une « connerie » que nous ne cautionnons pas. Lors de la suite de la visite, quand nous découvrons un portrait de J Winckelmann, « Sirop d'Érable » se fige. Elle reconnaît le profil dessiné.

Après une étape à l'hôtel pour se restaurer, nous voilà à 16h devant la belle cathédrale San Giusto. C'est là que repose J Winckelmann, mais après deux heures de recherche, nous rentrons bredouilles à l'hôtel. Le trajet est toujours délicat, la Bora souffle fort et elle a fait des dégâts en ville. De nombreux poteaux électriques sont tombés, plongeant la ville dans la pénombre. C'est donc aux chandelles que nous soupsons, un fort bon repas d'huitres gratinées façon Berno, le tout arrosé d'un très bon Prosek, un vin doux dalmate traditionnel.

Non loin de notre table, un turc corpulent, la cinquantaine, porte un fez rouge. Il a le nez dans son journal. Aimé, tout en diplomatie, fait une approche polie, en vain. Le turc lui donne son journal et se lève. Le quotidien relate les dernières péripéties des négociations de Lausanne. À table, le Professeur Worth recrache sa bouchée et hurle à l'apparition d'asticot dans ses gratinés, mais il est le seul à voir les larves de la musca domestica. Brian repose la carafe de vin à moitié vide. Elle se remplit d'un liquide rougeâtre épais, puis la carafe déborde, c'est du sang. Le liquide finit par dessiner un visage sur la nappe immaculée. Celui d'un homme jovial, la chevelure débordante couverte de raisin et de fruit. À n'en pas douter, c'est la représentation du dieu romain Bacchus. À l'approche du serveur, les verres se soulèvent et s'écrasent en éclatant sur le dessin. Le vin se mélange au sang, rendant le visage méconnaissable. Le serveur, interloqué, se demande bien ce qui nous a pris de mettre un tel désordre. Inutile de lui parler de Bacchus, il ne nous croirait pas ! Nous nous excusons, piteusement. Ebranlés par ces derniers événements, nous passons une nuit agitée et trop courte.

Là, il rencontra un homme appelé Francesco Arcangeli, un voleur travaillant comme cuisinier et proxénète. Désirant apparemment lui voler des médailles, Arcangeli commença par l'étrangler, puis lui donna un coup de poignard fatal. Le meurtrier fut arrêté, jugé et exécuté, battu à mort sur une roue installée devant l'hôtel où il avait commis son crime.

Winckelmann eut le temps d'écrire un testament avant d'expirer, où il léguait presque toutes ses possessions à un serveur du Locanda Grande, l'hôtel où il séjournait. Ses médaillons finirent au Museo di Storia e d'Arte, tandis que ses papiers, y compris un journal, furent vendus aux enchères à un certain Giovanni Termona, un historien local.

Winckelmann fut enterré dans la cour de la cathédrale San Giusto. Plus tard, la cour fut déplacée et le Giardino Lapidario prit sa place. Le cénotaphe érigé dans le jardin date de plusieurs années après sa mort.

On peut trouver un portrait de Winckelmann, une reproduction d'une peinture à l'huile réalisée par son ami Anton Raphael Mengs en 1771.

À la bibliothèque : Helmut

La bibliothèque municipale nous apprend que la famille Termona est une ancienne famille de Trieste, très riche, qui semble faire la pluie et le beau temps dans la contrée. Ce sont eux qui ont offert les huit médaillons de J Winckelmann au musée. Le chef de famille actuel est Antoni Termona.

L'hôtel Locanda Grande n'existe plus, on a construit le Savoia Excelsior Palace sur son emplacement. Fort de cette information, le Lord écossais est persuadé que les bâtiments en face du palace doivent avoir gardé des caves de l'ancien hôtel. Aussi sec, il se carapate pour « *investiguer ces lieux mystérieux* ». Il en revient un peu plus tard penaud et poussiéreux. Dans ce lieu de culture, nous remarquons un homme portant un chapeau. Sa tenue est négligée. Bizarrement, la bibliothécaire vient lui tourner régulièrement les pages du livre qu'il consulte. Dieulevin tente une approche polie, sans résultat. Nous apprenons par Magdalena, la bibliothécaire, que cet homme vient très régulièrement dans l'établissement y passer ses journées. Il n'a plus de main et ne parle jamais. Pour connaître ses demandes, elle récupère dans sa poche une liste de livres qui portent généralement sur Trieste et sa région. Elle partage régulièrement son repas avec lui lors de la coupure méridienne.

Justement, c'est l'heure du repas. Nous sautons sur l'occasion. Aimé se charge du ravitaillement auprès de l'hôtel et revient vite chargé de victuailles et de « Doux Fumet des Bois ». Le repas est assez surréaliste, Magdalena fait manger l'homme muet, il semble jeune même s'il est très usé par sa vie de misère. Cela fait plus de dix ans qu'il vient régulièrement à la bibliothèque. Fu trouve le moyen de lui faire les poches et subtilise une carte d'identité austro-hongroise au nom de Helmut Grossinger, né en 1890, en Bavière. Fu, Brian et Lomond se rendent immédiatement à l'adresse indiquée sur sa carte pendant que les autres restent pour surveiller le quidam. Le trio arrive dans un quartier populaire, très pauvre. Cela sent le coupe gorge. Des taudis de tôles, des immondices partout, et la Bora qui s'en donne à cœur joie pour orchestrer une symphonie de tôles et de détritrus. Tant bien que mal nos héros pénètrent dans la « maison » d'Helmut, une pièce avec un grabat au sol. Des bouts de papier griffonnés et chiffonnés jonchent le sol de terre battue.

... remonte à la Tergeste romaine, bien que von Jungt suggère que le culte puisse être bien plus ancien ...

... semblent préférer vivre (habiter ?) dans des cavernes sous la surface. Les magnifiques formations du Karst des environs (le nom vient de "Karst", le nom slovène de la région) seraient probablement idéales ...

... d'un autre endroit (la nébuleuse d'Andromède ? De Vermis Mysteriis). ils peuvent se manifester comme ...

... "poisson humain" ... visible à travers la peau ... organes internes ... vibrant et luisant ...

... Ghatanothoa. On pense que d'autres vénèrent le Seigneur des Vents, itha ...

... les ait surpris parler d'une tâche que leurs maîtres avaient confiée à leur culte il y a des années de cela, et qui n'est toujours pas achevée. Sans entrer dans les détails, les punitions ont

... doigts, oreilles, yeux, membres ... greffés sur le corps ... peuvent bouger de leur propre volonté ou sous la volonté de ...

... ordonné de garder l'œil ouvert, et de se procurer tous les artefacts ayant des pouvoirs magiques pour les offrir aux invisibles

De la pommade et de la gaze propre sont proprement conservés dans une boîte en fer blanc. Les papiers sont les restes d'un journal intime écrit en allemand. Le trio repart à l'hôtel pour reconstruire ce puzzle et le faire traduire par Lukic qui a des lueurs en allemand. Le boxeur serbe s'y emploie, avec succès.

À la fermeture de la bibliothèque, Aimé rentre à l'hôtel pendant que Worth, tel l'ombre de l'ombre, suit Helmut. Le Professeur est tellement discret qu'il se confond avec la nuit. Il peut ainsi voir un turc qui filoche aussi l'allemand. Il se dirige vers le quartier mal famé. Sur place, le turc est interpellé par une prostituée qui joue l'offusquée. En quelques secondes, des hommes sortent de l'ombre, mais le turc est prompt à réagir. Il saisit la putain et lui met une lame sous la gorge. Sans hésitation, il l'égorge. Le corps s'écroule mollement dans une gerbe de sang. L'ottoman se penche sur le cadavre et entaille par deux fois le bras dénudé de la morte. Il en retire deux grands lambeaux de peau qu'il plaque sur son torse. Les assaillants, terrorisés, se sont repris et tirent au 6,35. Les balles touchent, mais le turc avance face à ses agresseurs. Il semble invincible derrière son bouclier de chair. Les tireurs effrayés s'enfuient alors que des sirènes de police retentissent au loin, le turc disparaît lui aussi. Worth, tel l'ombre de la Bora, poursuit les fuyards. Une voiture arrive en trombe, freine et dérape savamment pour venir coincer le Professeur bien éclairé par les phares. Cinq chemises noires descendent du véhicule. Gollum tente bien de justifier sa présence, mais les nervis ont sorti leurs matraques et tabassent le nabot qui couine comme un porc qu'on mène à l'abattoir. La police, heureusement, arrive, et, après quelques palabres, embarque le Professeur non sans lui avoir administré, eux aussi, quelques coups dans les cotes qui font glapir le nain.

Worth, blessé et désabusé, s'interroge sur la nature humaine quand il voit arriver un homme bien vêtu, un avocat envoyé par le consulat. Il l'informe qu'il est accusé d'homicide et de barbarie sur une prostituée, mais l'homme de loi se veut rassurant, il peut être libéré contre une caution de 200 livres. Worth, la mort dans l'âme, donne son accord et signe les papiers. À 21h, il est de retour à l'hôtel sous le regard compatissant mais goguenard de ses compères d'aventure.



En entrant dans l'hôtel, Worth a cru discerner à la fenêtre gauche du premier étage une ombre silhouettée, « *le fantôme de Winckelmann* ». À peine informés, nos aventuriers se précipitent à l'étage. La chambre vide est inoccupée depuis fort longtemps si on en croit l'épaisseur de poussière et les toiles d'araignée. Cette pièce n'est plus utilisée par l'hôtel. Après une fouille rapide, nous mettons la main sur une bible dans le chevet. Page 223, on distingue en filigrane une tête de Bacchus triomphante.

« *Velouté chatoyante* » prépare un bain chaud et quelques massages pour adoucir la rude journée du Professeur. Dans les premières vapeurs, elle distingue dans le miroir une tête de Bacchus auréolée de ses pampres et autres lauriers, mais l'image est fugace, elle disparaît très vite. Il en sera de même pour l'image de la page 223. Elle semble avoir disparu. Peut-être avons-nous rêvé ? La nuit passe et nul ne saura si le nabot a bénéficié d'autre chose que des massages curatifs de la geisha.

Nous consacrons la matinée du 31 janvier à chercher dans la bibliothèque des renseignements sur les termes et les noms cités dans le journal d'Helmut. Les karsts sont des reliefs présentant un paysage tourmenté, un réseau hydrographique essentiellement souterrain et un sous-sol creusé de nombreuses cavités (reliefs ruiniformes, pertes et résurgences de cours d'eau, grottes et gouffres). Selon les régions du monde, les structures karstiques portent des noms spécifiques. Non loin de Trieste se trouve le plateau du Carso. Ses grottes les plus connues sont la grotte Gigante et la grotte de Postumia. Les noms propres, eux, font référence à des occultistes plus ou moins connus. Après le déjeuner, nous décidons qu'une visite au maître de la ville, Antoni Termona, s'impose.

Fu et Brian assurent la couverture tandis qu'Houdin et Lukic veillent sur les malles. La demeure des Termona est imposante et bourgeoise. Un serviteur, Marco, plutôt négligé, avec un bandeau sur l'œil nous accueille. Heureusement, il a quelques lueurs dans la langue de Shakespeare. Le Professeur joue les sommités et embrouille Marco. Nous voilà dans la place ! Meubles, objets d'art, décoration, tout est luxueux. Le maître de maison nous reçoit. L'homme est affable et amputé du bras gauche. Aimé présente brillamment notre demande de pouvoir consulter les documents du fond Winckelmann afin d'alimenter les travaux du Professeur Worth sur l'archéologie moderne. Antoni donne son accord et nous mène à sa magnifique bibliothèque.

Le fond Winckelmann est composé de manuscrits brochés, en grande partie en latin. Ils relatent les observations de Johann lors de son voyage à Pompéi et Herculaneum. Le journal personnel de Winckelmann est écrit dans un dialecte grec archaïque. Antoni nous conseille de consulter un de ses amis qui sera capable d'en faire la traduction, Marcus Montanelli. Il nous donne son adresse. Nous nous y rendons d'erechef. Une vieille femme de ménage nous conduit auprès de Marcus. L'homme, la quarantaine, est en fauteuil roulant, il n'a pas de jambe. Il est traducteur professionnel et notre demande l'enthousiasme. Il pense pouvoir nous donner sa traduction d'ici 48 heures. Nous lui proposons de l'assister. Il refuse mais ne voit pas d'objection à ce que Brian et Worth restent avec lui durant son travail.

De retour à l'hôtel, Lomond et Fu proposent de fouiller les caves de l'hôtel cette nuit. Dieulevin a des fourmis dans les jambes, il décide d'aller prendre l'air de la Bora. Il ne tarde pas à comprendre qu'il est suivi par un grand roux avec une mèche brune. S'engage alors une partie de chat et souris, mais l'homme est capturé par deux turcs avec un fez rouge qui le jettent dans une voiture. Dieulevin trouve un taxi pour une course poursuite, mais en vain. À l'hôtel il retrouve ses colistiers, bientôt rejoint par Worth et Brian qui sont rentrés avec le précieux journal. Ils le ramèneront demain matin à Marcus.

2h du matin, un Lord écossais et « *Brise dans la Nuit* » pénètrent dans les caves du Savoia Excelsior Palace. Une grande trappe, un escalier, la lumière dévoile de grands casiers bien fournis en bouteilles.

Soudain, la température chute, la trappe se referme, la lumière s'éteint. Des bouchons de champagne explosent en fusant vers nos deux lascars. Ils veulent remonter mais la trappe reste bloquée, ils sont mitraillés de bouchons. Dans un casier, une bouteille luit d'un bleu fluorescent. La lumière se fait, le gardien descend les escaliers, très en colère. Lomond joue les ivrognes mais il comprend vite que la note va être salée.

Fu, mouillée mais désabusée, retourne dans sa chambre prendre un bon bain chaud, histoire de recharger ses chakras. La vapeur envahit peu à peu la pièce. La fine guêpe se glisse dans l'eau et s'abandonne aux chaudes sensations. Mais le miroir lui renvoie le visage d'un Bacchus perplexe, derrière lui, en retrait, se tient un homme qui la regarde, pas de doute, elle reconnaît Johann Winckelmann.



Le 1 février 1923, au petit déjeuner, nous faisons un point en parcourant les journaux. Le fantôme de Johann Winckelmann veut nous faire passer un message, mais lequel ? Nous ne trouvons pas de sens à ses manifestations. Gollum et Brian retournent chez Marcus sous la surveillance de l'écossais. Dieulevin décide d'apprendre la langue de Molière à Himawari, la suivante de la lumineuse Fu. En fin d'après-midi, la traduction de Marcus est disponible.

3 mai. La tablette de (illisible) est correcte. J'ai été à Regensburg, et j'ai parlé aux Choses qui s'y trouvaient. Elles m'ont ordonné de porter une amulette à une autre enclave près de Tergeste, en Autriche. Je suis prévenu : si j'approche sans l'amulette, je serai détruit. Elles ont besoin de cet objet pour un de leurs projets obscurs ; je crains de les aider à libérer leur maître de sa prison arctique.

15 mai. Maudites soient ces bêtes, et maudit le jour où j'ai décidé de les chercher ! Chaque nuit, le rêve revient, ne me laissant aucune paix. À quoi bon continuer ? L'art qui était ma passion n'éveille plus le moindre intérêt, et mes semblables ne sont plus que des masques peints sur des crânes ricanants. Moi aussi, je porte mon masque, je parle de « l'Art », mais la beauté s'est évanouie du monde et mes mots ne sont que cendre dans le vent.

1er juin. Arrivé sans encombre à Tergeste. Les rêves qui me poursuivent depuis Regensburg sont toujours là. Mon seul espoir est qu'ils cessent une fois que j'aurai rendu l'amulette.

2 juin. J'ai rencontré un habitant du cru, Arcangeli, qui promet de me distraire quelque peu. Plus important, certains signes et paroles subtils m'amènent à penser qu'il connaît ces entités, et qu'il peut me guider vers leur repaire.

3 juin. Je ne peux pas faire confiance à Arcangeli. Il m'a demandé de voir l'amulette pour lui prouver ma qualité de coursier. Mais ses manières sont sournoises et je le soupçonne de vouloir ramener l'amulette lui-même. J'ai gagné du temps, mais sans lui, je n'ai aucun moyen de Les atteindre.

5 juin. J'ai cédé sous le poids du désespoir. À l'aide du rituel, j'ai parlé à la Chose qui est venue, et j'ai appris d'où Elle venait. Les Bêtes savent que je suis là, avec leur amulette. Elles m'ordonnent de l'apporter à leur repaire, où je subirai leur colère. Mon cœur en est malade.

6 juin. J'ai réussi à échapper à ce bougre d'Arcangeli et à cacher l'amulette. Je suis dorénavant certain qu'il a l'intention de la voler, l'ayant surpris en train de retourner ma chambre. Je vais devoir attendre jusqu'à ce que je ne sois plus surveillé pour retourner de mes propres moyens aux cavernes d'Adelsberg pour livrer l'amulette. Je n'ose pas m'y rendre sans elle.

7 juin. Arcangeli persiste à me harceler. Je ne peux pas récupérer l'amulette sans qu'il le voie. J'ai découvert que lui et d'autres serviteurs des Bêtes de la région s'emparent de tous les objets occultes qui passent à leur portée, espérant que ces offrandes Les apaisent. Je frémissais à l'idée qu'ils trouvent l'amulette, complètement la tâche qui m'a été confiée à ma place et que ces rêves ne s'arrêtent jamais !

Rencontre du 3ème type.

Nous achetons toute la rangée de bouteilles où la lueur est apparue. Il s'agit de bouteilles de vin rouge de qualité moyenne sous l'étiquette « Marco Polo, millésime 1920 ». Elles n'ont rien de remarquable, le goût est juste moyen mais on les vide consciencieusement. En désespoir de cause, nous pensons à provoquer l'apparition de Johann Winckelmann. Une bouteille « Marco Polo », de la glace, un miroir, le tout dans la chambre inoccupée où nous nous trouvons tous pour former un cercle. « Rayon de Miel » se tient à l'écart. Au bout de 10 mn, la température chute, une buée froide se forme sur le miroir, Johann apparaît derrière. « Mousse de Nuage » écrit sur le miroir « je peux vous aider à vous libérer et accomplir votre quête de l'amulette ». Elle est alors prise de tremblement et trace automatiquement des lettres sur le miroir « Marco Polo ». Johann Winckelmann disparaît.

Le 2 février 1923, nous passons d'abord chez Antoni Termona restituer les manuscrits. Nos allusions à Marco Polo nous apprennent qu'il y a une rue Marco Polo à Trieste. Nous nous y rendons. C'est une petite rue étroite et courbe. Au n°14, nous trouvons une bâtisse vétuste à l'abandon. À l'entrée, sur un linteau, on devine les traits d'un Bacchus rigolard. L'accès est fermé par une simple chaîne cadenassée. Nous repérons les lieux et les alentours avant de rentrer à l'hôtel. Sur le chemin, nous sommes suivis par un homme en pardessus et chapeau mou, la caricature du flic de roman photo. Il nous suit de loin, c'est donc qu'il nous connaît bien et sait où nous retrouver. Lomond veut piéger le quidam et savoir qui il est. Une chocolaterie fera l'affaire, nous nous y engouffrons pendant que l'écossais se cache à proximité. Résultat, ce n'est pas un turc, mais un européen lambda qui sent le poulet à 100 mètres. Nous le laissons tranquille pour ne pas nous attirer plus d'ennuis mais nous décidons de quitter l'hôtel dans la nuit.

Peu avant l'heure du départ, « *Cuissette de Jade* » et Houdin quitteront l'hôtel en taxi, histoire de faire diversion et d'embarquer la gentille policière. Ensuite, nous partons avec la voiture de location, direction la villa de Bacchus. La manœuvre réussit à merveille, nous voilà à pied d'œuvre dans une maison délabrée où il fait très froid. Ce devait être une auberge. Dans la pièce principale trône un grand comptoir, des escaliers vermoulus donnent accès à la cave et à l'étage. La disposition de l'escalier est étrange, le mur semble reculer quand il se rapproche du plafond. Pour le Professeur, nous sommes dans les restes d'un amphithéâtre romain. Un halo lumineux à l'étage attire notre attention. Un petit homme fantomatique porte une sacoche, c'est le spectre de J. Winckelmann. Il nous ignore. Il semble écouter ou chercher quelque chose, il est en état de putréfaction avancée. Au pied de l'escalier, il sort un petit pied de biche pour soulever un carreau et déposer un objet enveloppé dans une peau de chamois qu'il glisse sous le pavé, puis, il efface ses traces et disparaît.

Nous n'avons aucune difficulté à sortir l'objet de sa cachette. Aimé s'en empare, avidement. Il s'agit d'un médaillon doré représentant une vague silhouette humaine monstrueuse. Un rayon de glace en jaillit, cernant nos aventuriers. Dieulevin est à deux doigts de s'effondrer, des hurlements dans sa tête et un froid glacial le tétanisent. Il sent douloureusement qu'il est lié à cette abomination. À 2h du matin, nous sommes de retour à l'hôtel. Nous n'avons pas été suivis.



Le 3 février 1923, au petit déjeuner, notre point presse quotidien ne nous apprend rien mais nous interrogeons le maître d'hôtel sur les grottes. La Grotta Gigante est non loin de Trieste, et la grotte de Postumia est un peu plus loin, à 3h de Trieste. Postumia est un poste frontière particulièrement surveillé et la grotte se trouve à 1 km de la gare. Les formations de stalagmites et de stalactites y sont considérées par beaucoup de géologues comme les plus belles d'Europe. En hiver, il n'y a qu'une seule visite guidée par jour qui débute à midi et se fait dans de petits wagons. Nous partons d'abord pour la Gigante. La visite est très agréable et le site grandiose, mais nous ne remarquons rien de particulier.

Prison et haute voltige .

De retour à l'hôtel, « *Pieds d'Albâtre* » passe le reste de la journée à rassembler du matériel de spéléologie. Vers 18h, nous sirotons un Spritz avec quelques antipasti en refaisant un point de situation quand la police débarque dans le Savoia et, sans autre forme de procès, arrête nos héros. Elle s'empare des malles et embarque aussi les « *gardiens attirés* », Lukic et Houdin. Au commissariat, après une fouille corporelle, la confiscation des papiers, des armes et du médaillon d'Aimé; nos aventuriers se retrouvent en cellule. Le jeune couple du musée et leurs enfants sont aussi en garde à vue. Nous sommes interrogés un par un sur le vol d'un médaillon au musée de Trieste le 29 janvier dans la matinée... Merci Lomond !

Nous nous offusquons et nions en bloc une telle infamie ! Vers 2 h du matin, nous sommes réveillés par des bruits sourds comme si on trainait des objets lourds (peut être nos malles). Des cris de dispute en italien, puis des bruits spongieux dans le couloir des cellules. Dans l'obscurité, Lomond se décide à crocheter la geôle. Nous sortons en mode REVIN. Dans la pénombre, un spectacle macabre nous attend au bout du couloir. Un garde est cloué au plafond par les 4 pieds de sa chaise, son sang goutte au sol dans un bruit spongieux et écœurant. Nous récupérons son arme de service. Des coups de feu retentissent à l'étage, nous progressons prudemment vers le palier.

Dans une scène de folie, des policiers enragés s'entretuent, d'autres sont soulevés du sol et projetés sur les murs. Dans un coin de la pièce, une brume s'agite en volutes lourds. L'écossais traverse la pièce en courant pour échapper à cette folie. Une balle le fauche mais, grâce à un roulé boulé habilement exécuté et à son élan, Lomond se retrouve dehors. Il a tout juste le temps de voir un camion de déménagement et une berline pleine de chemises noires démarrer. « *Ombre Suave* » se vaporise dans la pièce pour trouver refuge derrière un bureau. Juste à temps avant que ne s'écrase le corps d'un policier qui vient d'effectuer un étonnant double salto arrière. À l'extérieur, Lomond force une voiture pour s'y cacher. Fu a trouvé la sortie et se glisse sous une voiture. Deux berlines noires se garent devant le commissariat. Six turcs rentrent dans le bâtiment. À l'intérieur, la brume a disparu et après le vacarme, un silence de mort se répand. Les turcs semblent dégouttés et parlent entre eux de l'œuvre du démon avec un ton de profond mépris. L'un d'eux s'agenouille et, avec des gestes précis, pèle un policier. Ils repartent très vite.

Alors que nous restons interloqués à nous demander quoi faire, Helmut apparaît sur le seuil de la porte et nous fait de grands gestes pour le suivre. Lukic et Houdin volent deux voitures. Nous filons dans l'aube naissante vers le quartier des bannis et autres parias. Les deux battants d'une grande porte se referment sur notre cortège. Nous sortons dans la cour d'un entrepôt, des braseros jettent leurs feux sur un peuple d'enfants, de femmes, d'hommes, une véritable cour des miracles. Une vieille femme avec un grand fichu bariolé sur la tête et une robe de gitane vient nous parler. C'est Amélia, l'histoire du monde ruisselle de son visage et elle s'enquiert de notre situation. Elle a confiance en Helmut et veut bien nous héberger temporairement. Dans l'entrepôt, dessiné sur le mur nord, on remarque immédiatement un grand signe des Anciens, c'est l'œuvre d'Helmut. Amélia nous présente une de ses petites filles, Edwina, un bouchon frisotant et gazouillant, qui s'est entichée d'Helmut. Elle arrive à communiquer avec lui par le truchement de cubes en bois portant des chiffres et des lettres et elle seule peut traduire ses borborygmes. L'échange prend une tournure surréaliste quand les cubes roulent poussés par des moignons... Nous apprenons qu'Antoni Termona est le grand prêtre de la caverne de Postumia où vivent des « Lloigors », dieu démon cruel des temps anciens. Il contrôle aussi la ville et la région, les fascistes lui obéissent. La bête des grottes a bien mangé les mains et la langue du pauvre Helmut.

Amélia



CB 18

Nous devons vite retrouver nos malles et leur précieux contenu. Amélia nous renseigne sur l'entrepôt du camion de déménagement que nous avons aperçu quittant le commissariat. C'est une impasse, la fouille du hangar ne donne rien. Nous nous rendons au siège du parti fasciste sans trouver trace du camion de déménagement, ni dans la cour ni dans les environs. Le domicile de Termona est sous la garde des chemises noires. Il sera même difficile de s'en approcher sans une solide couverture. Nous revenons épuisés à la cour des miracles.

Le 4 février 1923, il n'y a ni presse, ni petit déjeuner servi dans la cachette d'Amélia. Nous partageons un mauvais café debout autour d'un braséro. Elle nous informe que Termona est parti pour Postumia en train, accompagné d'une dizaine d'hommes. Pour Aimé, *« l'affaire s'éclaircit et les turcs de la secte de la chair doivent être aussi en route pour les cavernes. Il va y avoir affrontement avec Termona. À nous de trouver le bon timing pour tirer les marrons du feu ! »*

Une berline noire se gare dans la cour. Deux mafieux nippés dernier cri en sortent, ils font l'admiration des gamins de la cour des miracles. Ils parlent à « Sucre d'Orge » qui appelle sa suivante. Après quelques émouvantes palabres en japonais, la petite rassemble ses affaires et suit les deux hommes. Elle monte dans la berline noire qui redémarre vers la sortie. Fu nous explique qu'elle ne préfère pas mêler Himawari à ces dangers et elle l'a faite exfiltrer à grand prix. Elle a contracté une dette d'honneur.

Termona Home , coffre et haute couture.

Puisque Termona a quitté le nid, il est temps d'aller le visiter, la surveillance a du baisser. Nous approchons de la demeure du grand prêtre, grimés en ouvrier, en laitier, en peintre, par les bons soins d'Amélia et prenons position. Fu et Lomond crochètent la porte principale et entrent dans un vestibule où le négligé Marco est très occupé à fouiller nos malles. Celle qui contenait les membres de Sedefkar est vide. L'écossais se fond contre le mur pour une approche discrète. Il assène un violent coup sur la tempe de Marco qui s'affale comme un étron bien filé. Il est promptement attaché et bâillonné. Nous pénétrons dans la maison. Lukic et Houdin s'occupent de la surveillance extérieure et repèrent vite des turcs qui rodent près de la maison. Aimé neutralise le personnel de la cuisine. La fouille en règle du bureau de Termona révèle un vrai coffre, mais ce n'est pas un coffre de pacotille et Lomond passe plus d'une heure avant d'arriver à l'ouvrir. Soudain le diabolique Marco fait irruption, dieu seul sait comment il a fait, il est libre de tout lien. Il se jette sur Fu. De son orbite vide sort une grosse tentacule. « Ailes d'Azur » apprend à voler mais son atterrissage est douloureux. Brian et Aimé combattent au couteau. Le diplomate, d'un coup puissant et précis, offre à Marco une boutonnière de luxe, de la haute couture française. Le séide s'écroule raide mort.

Le coffre contient des papiers officiels et un carnet. À l'intérieur, des listes de noms avec des dates et des chiffres, les premières dates remontant à 1840. Dans la chambre de Termona, nous trouvons le journal original de Winckelmann et des armes de poing. Il doit nous rester 4 à 5 heures avant le retour de Termona. Mais pour en être sûr et assurer nos arrières, Aimé, Lukic et Houdin partent en voiture à la gare pour vérifier que les voitures du grand prêtre y soient bien garées. De là, ils iront visiter les adresses trouvées dans les papiers du coffre. Le personnel de cuisine se met à table. Les pièces de l'armure sont bien parties pour les grottes avec Termona et ils devaient de préparer un festin pour ce soir.

Les trois berlines sont bien garées. Les chauffeurs patibulaires font cercle et fument. Les adresses mènent à des entrepôts du port sans intérêt. À 17h, chez Termona, Aimé prépare des cocktails Molotov pendant que Fu se fait couler un bain. Ses irrptions cutanées sont de retour et elle doit se soulager.

Dieulevin amoindri et pelé.

La nuit tombe. Dieulevin est saisi d'effroi. Un hurlement déchirant, venant du nord, lui grille quelques dizaines de neurones. Surement ébranlé par le choc, le diplomate décide d'aller tailler une bavette avec les turcs qui rodent près de la maison. Il en trouve un qui le regarde, ébahi. Son étonnement augmente encore quand Dieulevin lui exprime le souhait de rencontrer son chef. Voila Aimé sur les quais du port de Trieste, on le conduit dans une vilaine bâtisse à l'écart. À l'intérieur, des corps mutilés dégagent une forte odeur de putréfaction, des lambeaux de chair et de peaux humaines pendent ou sont accrochées comme des trophées. Un gros homme encadré de deux sbires attend Aimé avec gourmandise. Le français la joue franco de port et fait miroiter le bénéfice commun à éliminer Termona, il sollicite le soutien de la secte de chair. Apparemment, malgré sa grande culture orientale, le turc de Dieulevin doit être approximatif ou trop moderne. Le chef lui demande de se couper un doigt, lui est très persuasif ! Aimé n'a d'autre choix que de se couper le petit doigt gauche (celui qui ne sert à rien !). Le chef veut des informations sur le Simulacre de Sedefkar. Aimé fait des réponses trop vagues et il se retrouve attaché sur une table, torse nu. Avec une dague sacrificielle, il est pelé sur une large bande du torse. Il s'évanouit de douleur.

Dans la maison de Termona, au moment de quitter les lieux, après avoir « emprunté » quelques objets de grandes valeurs, nos héros entendent des bruits sourds, des choses tombent sur le toit et roulent au sol. Ce sont des morceaux de corps humains. C'est la débandade ! On s'enfuit au plus vite.

Aimé retrouve ses esprits et la douleur s'est apaisée par le souffle de la Bora. Il est sur un toit, et, à ses côtés, la dague sacrificielle est fichée entre les deux omoplates du corps sans vie du chef de la secte. Au loin il voit les feux arrières de voitures qui s'éloignent. Il récupère la dague et descelle les ardoises du toit pour se glisser dans une chambre de bonne. À bout de force, il se glisse sous le lit et s'évanouit. Il échappe ainsi à la fouille de la maison lors du retour de la bande de Termona.

Le reste de la troupe est chez Amelia pour quelques soins et surtout se planquer. Leurs têtes font la une des journaux, ils sont recherchés comme témoins dans le massacre des policiers de Trieste. De son côté, Dieulevin reprend ses esprits et se fait quelques soins rapides avec les produits qu'il a sous la main. Dans des draps, il découpe des lanières qu'il noue pour en faire une corde. Vêtue d'un manteau de femme, il remonte sur le toit pour descendre tant bien que mal dans la propriété voisine de celle de Termona. C'est un chemin de croix pour regagner la cour des miracles mais il y parvient enfin.

Le 5 février 1923 au matin, la cour des miracles s'est vidée de son étonnant peuple. Amélia reste seule. Elle a fait partir ses ouailles. Les temps sont troublés et nos héros sont activement recherchés. Il est temps de partir pour Postumia. Ils chargent leurs effets et montent dans les voitures. Il leur faut 5 heures pour atteindre la ville frontière et se planquer non loin dans une ferme abandonnée. De là, ils partent en repérage de la grotte et de son accès. Une grande guérite à l'entrée sert aussi de logement aux employés.

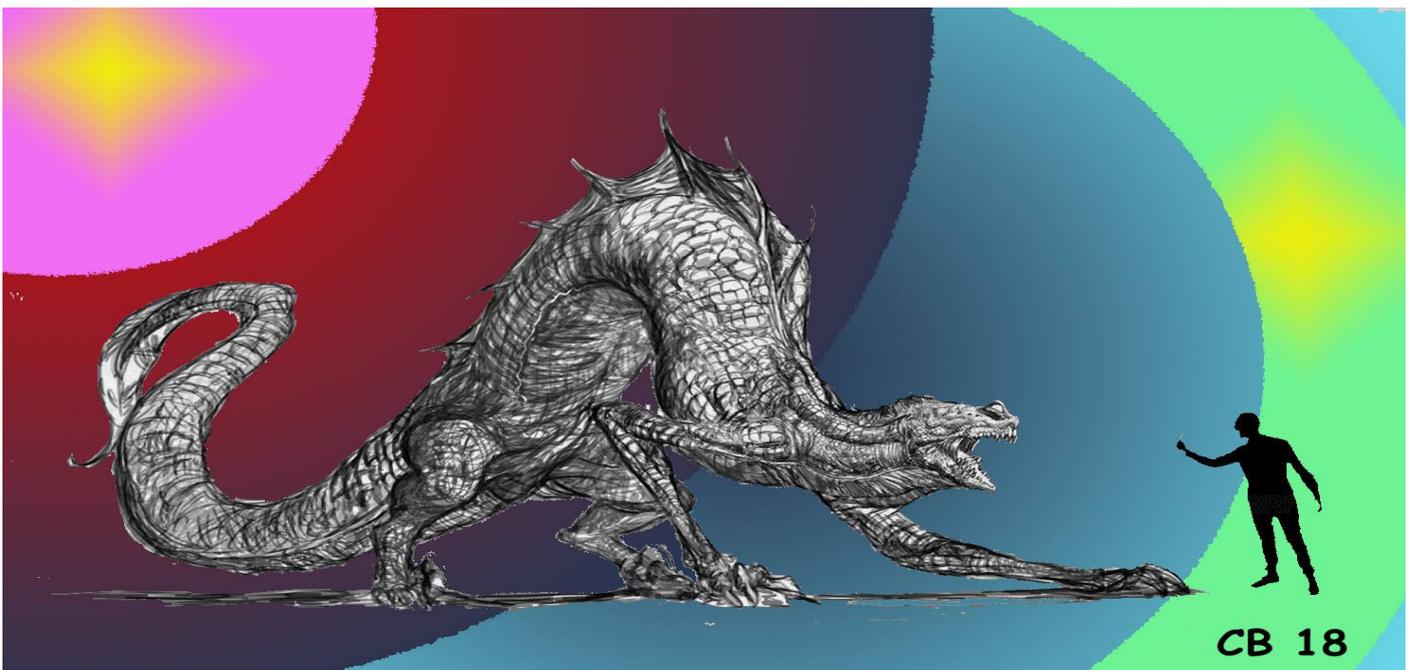
À 18h, la nuit tombe et seul Dieulevin est saisi d'effroi. Un hurlement déchirant venant du nord lui grille quelques dizaines de neurones. On surveille sa réaction, mais sa récente mésaventure lui a servi de leçon. Il se rassoit en maugréant mais n'envisage rien de déraisonnable.

Pour investir la grotte, « *Ombre de Soie* » revêt sa tenue de ninja. Nous partons à 2h du matin. De la gueule de la grotte sort un ruisseau. Nous longeons la voie des wagonnets utilisés pour les visites. Fu se mue en pisteuse mais le sol de roche ne s'y prête pas. Les rails nous conduisent dans une première grande salle où de splendides stalactites et stalagmites créent pour certaines d'imposants piliers.

La fourberie des Lloigors .

Des résurgences forment de grandes mares miroitantes qui semblent profondes. Un rapide sondage indique 4 mètres. Brian aperçoit des remous et il semble voir une forme serpentiforme, puis plus rien. Nous progressons le long de la voie. Après une fourche, la voie part sur la gauche, puis, à une nouvelle bifurcation, nous repérons des traces de pas. Nous les suivons sur 200 m pour déboucher au pied d'un puits vertical de 4 à 5 m. On pitonne et on s'encorde pour descendre. Nous débouchons dans une caverne gigantesque, au sommet d'une zone d'éboulis en pente. À sa base, on devine un grand lac placide cerné par une haie de stalagmites orange.

Nous descendons vers la berge quand une voie puissante et caverneuse retentit « *Qu'apportez-vous en offrande ?* ». Elle provient d'un dragon géant qui trône au milieu du lac, peut-être un Lloigor ? Nous distinguons sur les pourtours du lac des objets et des artefacts de toutes époques, reposant dans la vase de la berge. De nouveau retentit « *Qu'apportez-vous en offrande ?* ». Le géant se rapproche. Nous repérons nos pièces du Simulacre de Sedefkar, mais comment se débarrasser de ce monstre et le tromper sur nos intentions ? L'énorme muflle du dragon fait face à Dieulevin qui brandit la dague sacrificielle de l'écorcheur. « *Que m'apportes-tu, ami d'Itaka ?* » Aimé ânonne « *Seigneur, je te présente et je t'offre la puissante dague sacrificielle de la secte de la chair !* »



Deux dénotations de fusil retentissent. Des impacts sans effet fleurissent sur les écailles du Dragon qui rugit « *Trahison, vous allez périr !* » À droite, Fu, Lomond et Brian ont eu le temps de récupérer le torse et le bras. Ils filent comme des dératés vers un boyau. À gauche, Gollum et Lukic, porteur de la jambe, foncent mais une énorme patte s'abat sur le serbe et l'éclate au sol littéralement. La jambe choit. Worth s'arrête et fait face en pointant son fusil à canon scié. Il tire à bout portant, faisant jaillir une gerbe de sang. Deux nouveaux coups de fusil retentissent, le trio tire aussi depuis son abri . Dieulevin court pour récupérer la jambe sous le corps inerte de Lukic. D'un roulé boulé miraculeux, il évite le balayage de la patte du dragon, récupère la jambe et prend les siennes à son cou. Le nabot tire difficilement le corps massif de Lukic hors de porté du Lloigor. « *Flèche d'Azur* » sort son arc. Houdin et Lomond tirent sur le démon. Brian fait le lanceur de couteau, il doit regretter Don Diego de la Vega. Le dragon s'énerve et devient quasi invisible.

On prend la tangente par le boyau en portant le corps de Lukic. Lomond et Fu assurent l'arrière garde. Ils sont tellement proches du Lloigor qu'ils en partagent les pensées. Ils sont là depuis des temps immémoriaux à garder leurs artefacts, des milliers de générations les ont servis. Enfin, après tout ce temps, ils ont obtenu leur graal, le médaillon. Termona, le fidèle serviteur, a accompli la quête séculaire. La pensée du Lloigor pour le médaillon se fait chaude et douce, il est en sécurité au cœur des grottes. Tout ce temps passé à duper ses petits êtres fragiles, offrandes après offrandes, une vision fugace d'une jambe laiteuse posée sur la vase. Ils n'avaient qu'un seul but, obtenir le médaillon. Le Lloigor se rematérialise et s'éloigne vers le centre du lac. Fu explore les pourtours du lac à la recherche de cette jambe qui ne peut être qu'un élément de plus du Simulacre de Sedefkar. « Ombre de Suie » entend des voix. Deux turcs se sont emparés de la jambe. La belle se lance à leur poursuite mais ils se séparent. Le plus grand barre le chemin de Fu, l'autre se carapate avec l'artefact.

Chevauchée d'anguille et sus au turcs !!!

Des stylets et des couteaux volent. Le turc a le dessus dans le corps à corps, mais « Soufflet de Fumée » roule et plonge dans la rivière froide et noire, échappant ainsi aux grosses pattes de l'ottoman. Elle progresse à l'aveugle et croise un être serpentiforme, une très longue anguille de plus de 3 m, un gigantesque protée anguillard, un Olm. Cet animal est aveugle mais son odorat est surdéveloppé, excité par le doux parfum sucré de la nipponne. Il fonce quand une odeur encore plus forte de chiotte le détourne de cette proie mielleuse. Il jaillit hors de l'eau sur le turc mais l'homme esquive en s'enfuyant. Le protée est sur la berge à demi immergé. « Anguille de Nuit » réussit le tour de force de chevaucher la bête visqueuse. L'Olm, surpris, plonge et sonde. Fu lâche prise et remonte à moitié cyanosée. Elle rampe sur la berge pour reprendre son souffle et ses esprits, elle part vers la sortie.

Le reste du groupe a progressé, ils sont en vue de la sortie. La progression est très difficile, la vie de Lukic ne tient qu'à la corde que nous tirons pour lui faire passer le puits vertical. Il faut s'arrêter et fabriquer un brancard de fortune pour le serbe. Il est à l'agonie, malgré les bons soins de Dieulevin. Nous sommes suivis, mais ce n'est que « Fine Guêpe » qui nous a rejoint.

Nous filons au plus vite vers Trieste. Nous déposons Lukic devant l'hôpital de la ville comme une mère honteuse dépose un nouveau né non désiré. Nous voulons récupérer la deuxième jambe. Mais au préalable nous cachons les trois autres pièces et nos effets dans la villa de Bacchus sous la garde de Fu.

Sus au turcs !!! Sur les quais, un garde surveille la seule entrée de la bâtisse à un étage. Nous patientons un peu. Une voiture avec six turcs à bord quitte le repère de la secte de la chair. Nous lançons l'attaque. Le garde est à peine blessé et parvient à rentrer pour donner l'alerte. Finies les finasseries, nous entrons en force au rez de chaussée. Lomond, Worth et Houdin filent à l'étage mais il est plongé dans l'obscurité. L'exploration leur semble trop dangereuse et ils se replient au pied de l'escalier. Bien leur en a pris, un diable de chair fait son apparition en haut des escaliers et derrière lui, on devine de nombreux turcs. Worth et son canon scié font des ravages. Les turcs sont trop nombreux, il faut se replier. Deux turcs s'échinent à ouvrir la porte du petit placard situé sous l'escalier au mépris de leur propre sécurité. Les turcs tombent les uns après les autres. Un turc finit par sortir la jambe de Sedefkar du placard et fonce sur nous, une façon comme une autre de « *prendre ses jambes à son cou* ». Une décharge de chevrotine le stoppe net dans son élan. Houdin s'empare du précieux artefact. Dans la jambe creuse est niché un manuscrit. Lomond sort le médaillon volé au musée de son faux talon et le glisse dans la poche d'un turc. Au moins, ce soir, la police résoudra une affaire.

Sauternes en sommeil de rêve.

Aimé contacte son consulat pour obtenir de nouveaux papiers. Il nous faut trouver un moyen sûr de quitter la ville. Nous ne trouvons ni Amélia, ni Helmut. La police et les sbires sont partout. La solution imparable est sous notre nez et dans nos poches, les billets de l'Orient-Express.

Le 6 février, à 6h du matin, nous embarquons sur l'Orient-Express. Nous n'avons pas besoin de papiers, nos billets sont nos saufs conduits. Le train démarre et parmi la foule clairsemée, un petit homme nous regarde avec des yeux tristes, il est habillé bizarrement, il nous fait un au revoir de la main, un léger sourire éclaire son visage, c'est Johann Winkelmann. Nous passons la frontière à Postumia sans encombre direction Belgrade.

Enfin, nous pouvons nous détendre et profiter du repos et du luxe du train. Nous dégustons un excellent repas dans le wagon restaurant arrosé de grand vin. D'ailleurs, le sommelier propose à la table une bouteille de Sauternes, au nom évocateur « *Sommeil de Rêve* ». Cette bouteille est particulière, le sommelier ne connaît pas ce domaine. La bouteille nous est offerte par un petit homme âgé monté à Trieste et absent du wagon restaurant. Nous goutons le vin, il est de très bonne qualité. La gracieuse geiko nous fait profiter de quelques œuvres de son répertoire musical. Le public présent est surpris par les harmonies et la lenteur du rythme. Il est temps enfin de profiter d'une véritable nuit réparatrice.

À 3h du matin, le train s'arrête et le responsable du wagon nous réveille « *Vous avez demandé à descendre à Zagreb, nous y sommes, vos bagages sont déjà sur le quai !* ». En effet, on aperçoit nos précieux bagages et, à côté, se tient un petit homme âgé, vouté et encapuchonné. Il tient un crane qu'il caresse tout en récitant un poème. Il vante la beauté de Zagreb et fait référence à l'histoire de Sedefkar. Soudain, il disparaît dans la vapeur et la brume. La gare est dans le brouillard, nous descendons. Sur notre malle, nous trouvons un texte écrit sur un vélin de peau humaine. Il clame l'amour, on suppose qu'il est écrit par le maudit Fenalik. Une voix dans le brouillard qui nous exhorte « *Venez, venez, ne traînez pas !* »

Nous avons toujours été destinés à vivre ensemble. Dès que je t'ai vu, je t'ai aimé. Tu étais si beau et cruel, dénué de cœur et parfait. Je n'étais que ton vil serviteur, indigne de m'agenouiller devant toi. Pourtant, j'ai caressé tes membres d'albâtre, j'ai embrassé tes yeux brillants. Je t'ai tenu contre moi, plus proche encore que le crâne ne l'est de la peau.

J'ai su dès ce premier moment d'extase que nous étions condamnés à être séparés, que tu m'utiliserais avant de m'abandonner, comme un serpent quitte son ancienne peau.

J'ai tenté d'écrire tout ce que tu représentais. J'ai cru qu'ainsi je pourrais me rappeler de toi. J'ai cru que je pourrais extraire ton essence comme une peau dépecée et te garder à jamais contre mon cœur. J'aurais dû savoir que toute tentative de décrire ta beauté était vouée à l'échec. Pourtant, j'ai écrit, rendu fiévreux par le désir, et je t'ai dessiné sur des rouleaux de peau. J'ai espéré et rêvé que tu resterais à jamais avec moi. Mais maintenant, tu es parti. Il ne me reste qu'une peau vide et des mots, vides et inutiles, qui me tourmentent.

Rigole de lait et mariage avec la mort

Nous calons nos malles dans une charrette à bras que nous trouvons sur le quai. Houdin se charge de la traction. Nous suivons la silhouette du vieillard qui traverse le hall de la gare. Il est déjà à l'extérieur, il faut activer le pas au grand dam de Houdin qui est à la peine avec son attelage. Son calvaire est de courte durée, une consigne a été préparée pour nous, nous y rangeons nos bagages. Houdin en assure la garde. Nous repartons plus légers sur les pas du vieil homme. À la sortie de la gare, dans le brouillard, nous distinguons trois belles avenues. Sur la droite, nous percevons de la musique et c'est par là que nous décidons d'aller. Nous débouchons dans une zone de restaurants, bars, cabarets. Un peu partout des gens boivent, chantent, dansent et font la fête.

Un ivrogne nous aborde et nous demande de l'aider. Il nous conduit dans une ruelle où une grosse rigole de lait coule au centre. Elle disparaît un peu plus loin où elle est comme « aspirée par les pavés ». Nous soulevons quelques pavés. Dessous, ce n'est pas la plage que nous trouvons mais une belle alliance en argent. À l'intérieur de l'anneau est gravé le mot Muerta. Le lait s'écoule d'un camion citerne qui fuit. Que fait-il ici dans cette impasse, à cette heure ?

« Laitière d'Amour » garde un pavé. L'ivrogne a disparu et nous voilà de retour dans la belle avenue nimbée de brouillard. Un jeune homme à 4 pattes cherche visiblement quelque chose. Il nous interpelle « Avez-vous vu mon anneau de mariage avec Muerta ? La cérémonie est prévue pour ce matin ! ». Nous lui rendons son anneau, il exulte de joie et s'éloigne en nous invitant à son mariage « avec la mort » ce matin à 9H, à la cathédrale. Justement, cette avenue se dirige vers le grand édifice religieux qui domine le quartier. Chemin faisant, nous avisons pendant d'un balcon un tapis turc. Chacun comprend le texte brodé en lettres d'or dans sa langue d'origine.

Mon amour pour toi est l'amour pur de l'adorateur qui vénère une idole qu'il n'a jamais vue. Avant que nous nous rencontrions, je n'étais que tourment. Je ne pouvais rien faire d'autre que te chercher, comploter, planifier, en l'attente de l'instant où tu serais dans mes bras. Mon cœur et mon corps ne brûlent que pour toi. Ma vie t'appartient. Tu la tiens dans tes mains si blanches.

Pour te prouver mon amour, j'ai tué un homme. Je l'ai pris par surprise. Il me croyait son ami. Il me faisait confiance et je l'ai tué en pleine nuit.

Pourtant, cela ne suffisait pas. Je l'ai tué une deuxième fois, mes bras étaient couverts de sang jusqu'au coude. Ses yeux choqués reflétaient la trahison qu'il ressentait. J'ai pleuré en le dépeçant.

Pourtant, tu demeurais froid à mon égard. Alors, je l'ai tué encore. Et l'homme que j'ai tué pour te prouver mon amour, c'était moi-même.

Sur le parvis de la cathédrale, une vilaine gargouille se met à glousser à notre passage. Perplexes et interrogatifs, nous effectuons le tour de l'édifice. Des mots sont tracés sur une flaque d'eau gelée « *Rêvent-ils vraiment ?* ». Non loin se trouve une camisole de force ensanglantée. On distingue à l'intérieur un texte que chacun comprend dans sa langue d'origine.

JE ME CONSUME DE DESIR, DE SOIF, DE FAIM. JE DELIRE. JE NE PEUX VIVRE SANS TOI. JE T'AI DANS LA PEAU. TU ES MON AME. TU ETAIS MIEN AUTREFOIS. J'ETAIS PARFAIT ALORS. JE TUAIS ET RIAIS, HEUREUX. JE T'AI PERDU ET SUIS DEVENU UNE BRUTE. RENDU FOU PAR LE DESIR DE CE QUE J'AVAIS PERDU. JE VOUDRAIS MOURIR, MAIS NE PEUX PAS. MA PEAU RIDEE RESISTE AUX COUPS DE COUTEAU. MON COEUR MORT REFUSE DE S'ARRETER ENCORE. JE TUERAI TOUS TES PATHETIQUES COURTISANS QUI VOUDRAIENT SE DRESSER ENTRE NOUS. LORSQUE JE TE RETROUVERAI, JE TE DETRUIRAI, TE POSSEDERAI, TE DEVORERAI. TU SERAS MOI. JE SERAI PARFAIT. JE TUERAI EN RIANT A NOUVEAU.

4h du matin, les cloches sonnent. Nous visitons la cathédrale et encore cette voix qui, régulièrement, se fait entendre « *Venez, venez, ne tardez pas !!!* ». Nous descendons l'avenue qui longe un grand canal. Nous traversons un pont, de la musique se fait entendre, nous reconnaissons un air d'Aïda. Sur une place, des centaines de partitions de musique volettent, nous en prenons quelques unes, c'est le même texte.

Je n'étais qu'un homme faible, mais j'ai osé lever les yeux sur ta sainteté.

J'ai prétendu te chercher au nom d'un autre.

Je mentais à tous, et à moi-même. Si je t'avais trouvé, je t'aurais caressé, t'aurais serré contre moi et je ne t'aurais jamais laissé partir.

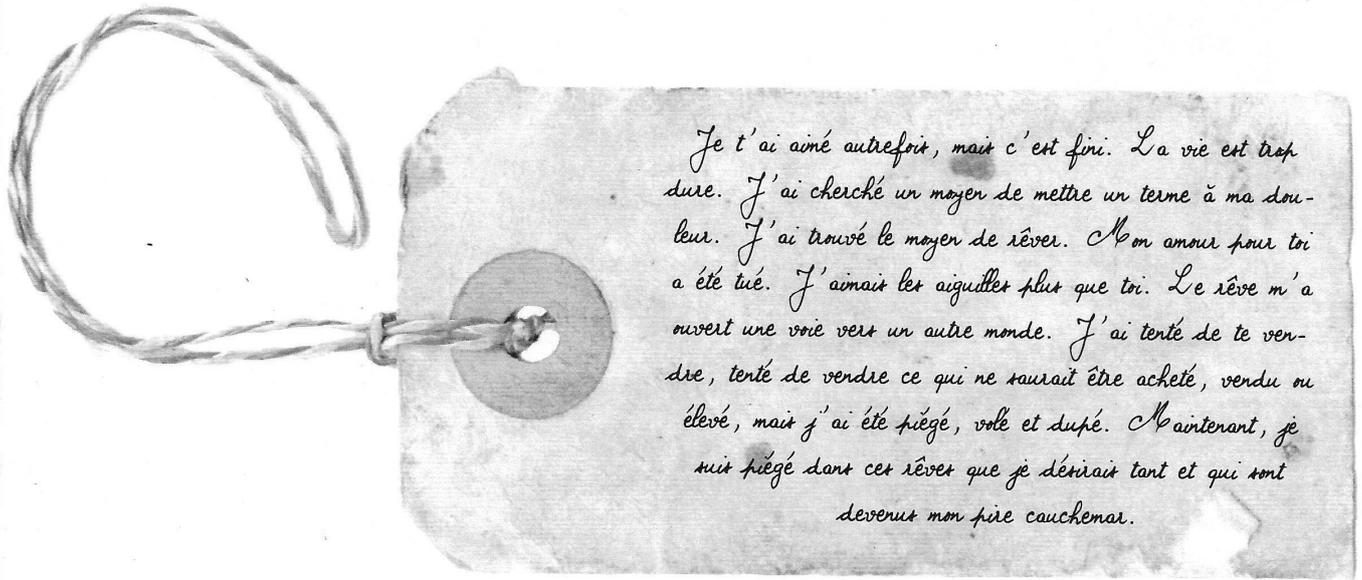
Je n'étais qu'un homme faible. Je n'aurais jamais pu te serrer contre moi en recourant à mes faibles muscles. Pourtant, je te désirais tant que j'ai fait un vœu, et mon vœu s'est réalisé.

Je t'ai vu sur une scène dorée, si parfait et beau. J'aurais dû savoir que je n'étais pas assez bien pour réussir, que j'étais indigne, simple enveloppe de chair et de sang, chantant avec des poumons volés.

Pourtant, j'ai osé rêver.

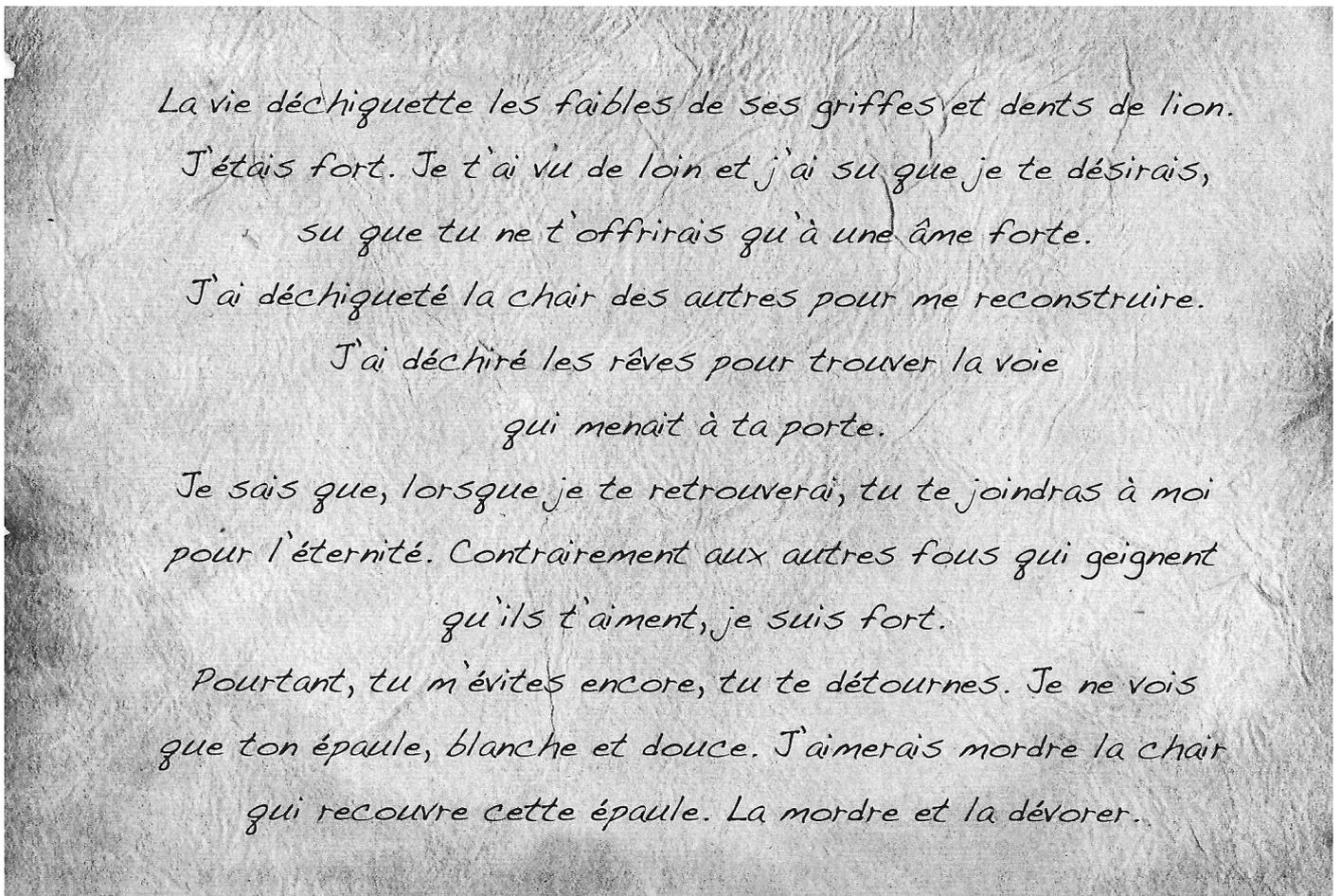
Oh, lecteur, souviens-t'en, je n'étais qu'un homme faible.

Tous ces textes qu'on nous délivre de façon si originale ont un rapport évident avec nos aventures réelles ou oniriques, Paris, Lausanne, Venise, Milan, etc... Nous reprenons l'avenue et nous croisons un groupe d'enfants joyeux et gambadant. Ils font gicler des flaques d'eau sur leur passage. Leurs yeux totalement blancs sont totalement inquiétants. Sur une placette, une boutique d'armurier taxidermiste attire nos regards. À l'intérieur, il n'y a personne pour nous accueillir, mais nous tombons sur de nombreux râteliers de fusils de chasse et des trophées. Un superbe fusil à canon scié est mis en évidence à côté d'une tête humaine taxidermée. Aimé récupère l'arme, un texte y est accroché, chacun le comprend.



Je t'ai aimé autrefois, mais c'est fini. La vie est trop dure. J'ai cherché un moyen de mettre un terme à ma douleur. J'ai trouvé le moyen de rêver. Mon amour pour toi a été tué. J'aimais les aiguilles plus que toi. Le rêve m'a ouvert une voie vers un autre monde. J'ai tenté de te vendre, tenté de vendre ce qui ne saurait être acheté, vendu ou élevé, mais j'ai été piégé, volé et dupé. Maintenant, je suis piégé dans ces rêves que je désirais tant et qui sont devenus mon pire cauchemar.

L'avenue semble faire un grand colimaçon. Sur une place, un grand mur est éclairé et des griffes géantes et menaçantes s'y dessinent en ombre chinoise. Elles s'agitent comme pour vouloir happer nos aventuriers. Nous allumons nos torches et les ombres se déforment. Non loin, nous découvrons la source de la lumière, une lampe de verres à 3 faces libres. La quatrième est occultée par une peau parcheminée sur laquelle un texte est écrit.



La vie déchiquette les faibles de ses griffes et dents de lion.
J'étais fort. Je t'ai vu de loin et j'ai su que je te désirais,
su que tu ne t'offrirais qu'à une âme forte.
J'ai déchiqueté la chair des autres pour me reconstruire.
J'ai déchiré les rêves pour trouver la voie
qui menait à ta porte.
Je sais que, lorsque je te retrouverai, tu te joindras à moi
pour l'éternité. Contrairement aux autres fous qui geignent
qu'ils t'aiment, je suis fort.
Pourtant, tu m'évites encore, tu te détournes. Je ne vois
que ton épaule, blanche et douce. J'aimerais mordre la chair
qui recouvre cette épaule. La mordre et la dévorer.

Un homme de tête sans tête qui tenait tête

Cheminant sur cette étonnante avenue, nous croisons une femme qui pleure de joie. « *J'ai vu un homme de tête sans tête qui tenait tête, c'est une histoire qui n'a ni queue ni tête et qui finit en tête à queue.* »

Nous lui demandons où est passé l'homme et sa tête. « *Demandez à la marée, donnez-lui le nom véritable de l'homme que vous cherchez, elle vous dira où le trouver* ». Le décor est de moins en moins cohérent, il semble se dissoudre, nous finissons par longer une rivière. Sur un pont, la silhouette voutée nous fait des signes. Une forte bourrasque de vent se lève en faisant tournoyer une feuille de papier. « *Eclair de Jaspe* » bande son arc pour figer cet Ovni de cellulose, mais en vain. Tout le monde s'agite pour capturer ce bout de papier, sauf Lomond qui somnole. L'Ovni, malicieux, virevolte et vient se coller sur la face du Lord écossais, c'est un nouveau message.

J'aimais ta forme toujours changeante, mon beau rêve doré. J'ai tenté de te prendre. J'ai échoué et suis tombé dans les abysses.

Maintenant, tu te moques de cette voix portée par un vent soufflant toujours, m'empêchant de me reposer. Tu te délectes de mon destin, mon beau rêve doré, et pourtant je t'adore. Je ne peux prier puisque mes lèvres sont scellées. Je ne peux parler puisque ma mâchoire est bloquée.

Je t'en prie, laisse-moi m'abriter contre les êtres sans cœur qui avancent doucement dans les étendues glacées. C'est moi qui crie à ta fenêtre. Je suis le blizzard devenu mort.

Nous longeons un grand quai quand retentit un vacarme venant de la berge. Des bêtes sont en guerre, c'est une lutte à mort. Une multitude de souris se déchire contre une foule de grenouilles. Worth hurle « *Allez les verts !* ». Aimé, homme raisonnable et amoureux de M. Jean de La Fontaine, sait que le verbe peut être plus fort que le réflexe musculaire. Il parle à ces bellicistes dans des termes désuets qui les touchent au cœur et calment les ardeurs sanguinaires de ces peuples. Chacun et chacune retournent dans sa mare ou rejoignent son nid pour y jouir d'une vie conforme à sa nature propre.



CB 18

Nous sommes sur cette berge quand les cloches retentissent 5 fois, il est 5h du matin. Nous voyons un jardinet où un arbre étonnant est planté. Il ploie sous le poids de ses fruits violets et la main « *arrachée* » d'un cueilleur anonyme est restée figée dans sa collecte d'un fruit mauve. « *Flèche d'un Ciel Azuréen* » se met en tête de faire choir un de ces fruits avec une flèche habilement décochée. Elle y parvient au 2ème essai. Le fruit éclate au sol, répandant une odeur sucrée qui évoque une couleur rouge orangée. Cela déclenche des rugissements caverneux, une très grosse "*bestiasse*" crocodilesque fait son apparition. La bête est bizarrement « *attifée* », une tête de crocodile trop ronde ornée de piquants et entourée d'une fourrure léonine et se terminant par une queue bifide ornée de crochets menaçants. Nos armes éruent et tonnent en vain. Aimé veut dialoguer mais évite de justesse un coup de queue (*CQFD*). C'est la débandade ou une « *carapate* » générale, c'est comme on veut. Le Viel homme est tapi un peu plus loin, il agite son index « *Cessez donc d'embêter la Tarasque !* »



Cette berge finit par se perdre dans une nouvelle place où flottent des cohortes de phrases qui font sens quand elles sont bien ordonnées. Soudain, dans un bruissement d'ailes mêlé à un raclement d'écailles frottant sur le sol, un griffon sort du brouillard. Il combat un grand serpent. C'est incompréhensible mais on ne s'étonne plus de rien depuis longtemps. En fait, c'est une statue de pierre, c'est elle qui émet ce bruit.



Tu nous appartiens.
 Nous nous-moquons éperdument de toi.
 Nous ne voulons que l'or.
 Nous le voulons et le cherchons en hurlant.
 Pourtant, nous t'avons.
 De l'eau, goutte à goutte,
 forme de la chaux sur toi.
 Le millénaire s'écoulera alors que nous attendons dans
 le noir.
 Les stalagmites se forment sur toi, tels des glaçons.
 Tu ne fais qu'un avec la pierre.
 Ta beauté est inutile ici.
 Tu resteras avec nous.

Nous approchons du cœur de la ville. Dans l'air, de magnifiques gouttes de sang sont en suspension. Elles forment des mots qui composent un texte.

**CHAIR DE MA CHAIR, PEAU DE MA PEAU.
 JE T'AIME DE CET AMOUR QUI DEVORE TOUT :
 VIES, AMES, MONDES ET TEMPS. LORSQUE
 TU REVIENDRAS, AYANT VECU UN MILLENAIRE
 DE HAINE, DE POUVOIR ET DE FOLIE,
 TU SERAS UNE SIMPLE NOTE DANS
 LA CACOPHONIE QUI ENTOURE LE TRONE.**

Nous allons de rue en rue. De temps à autre, nous apercevons notre cicérone. Un poisson tombe à nos pieds, il gigote. Non loin de là se trouve une fontaine. Nous y portons la bête. Là, nous découvrons un miroir gravé avec un nouveau texte.

TOUTS CEUX QUI DISENT QUE TU M'AIMES NE SAVENT PAS CE QU'EST
 L'AMOUR. TU ES AFFAME DE POUVOIR. TU AIMES TON PROPRE REFLET.
 C'EST CELA QUE TU VOIS EN MOI.
 SEUL MON MAITRE COMPREND CE QU'EST VRAIMENT L'AMOUR
 UNE FAIBLESSE A EXPLOITER UN POUVOIR A DRAINER
 UNE MALADIE A ERADICHER. SEULS LES MORTELS PEUVENT AIMER
 CAR SEULE LA MORTALITE PERMET DE TIRER UN BREF INSTANT DE SENS
 DE L'INDIFFERENCE CONSTANTE QUI EST LA VIE.
 JE TE LE DIS PERSONNE NE M'AIME VRAIMENT.
 SINON MA BEAUTE LE CONSUMERAIT.
 TOUTS CEUX QUI M'AIMENT VRAIMENT EN MEURENT.

La forteresse de Zagreb est proche, sur notre gauche. Elle est cernée de douves pleines d'eau. Au milieu de la place, trône une statue de la vierge, à ses pieds, une mendicante sanguinolente est enchaînée. Elle hurle son désespoir « *Ecoutez mes crimes ! Pourquoi mon fils ne serait-il pas le fils de dieu ?* ». Elle confesse ensuite ses crimes et péchés dans une logorrhée sans fin. Aimé remarque qu'elle est attachée à de grosses ancrs de marine. Cette folle conclue par la mort de son fils Adrian. Il avait trop faim alors il a voulu cueillir le fruit mauve mais la tarasque l'a tué.

Aimé Dieulevin lui pose la question « *Sais-tu où est celui qui connaît les secrets de tous ? Oui, il vous attend sur le pont levis de la forteresse* ». Le Vieil homme est là avec son crâne, il nous conduit tout en haut du donjon. Tout en caressant son crâne, il nous dit « *L'esprit est comme la forteresse, non ? Solide en apparence, facile à défendre, contenant des réserves et des entrées, mais aussi, vieux et fendillé, fragilisé par les fissures laissées par le temps, abandonné par certains et conquis par le moindre attaquant. Mais comme j'ai demandé à tout connaître, je veux le partager avec vous. Ce sera à vous de le garder et de le sauvegarder et je serai... je serai... vous voyez mes amis, il me faut vous prévenir. Vous avez sûrement remarqué mon ami blanc et silencieux que je garde précieusement avec moi.* »

Il enlève sa capuche. Il n'a plus de crâne pour soutenir son visage. Il explique que les textes que nous avons trouvés sont des lettres d'amoureux disparus qui étaient en quête du Simulacre de Sedefkar. Maintenant, il nous dévoile la vraie connaissance, il se met à parler, un torrent de mot se déverse, marquant nos esprits sur la vie, l'univers ou les Grands Anciens. « *Vous êtes perdus de toute manière. Si vous n'êtes pas de retour à l'aube dans vos lits, vous errerez pour l'éternité avec moi.* »

Le ciel se teinte d'un rose orangé pâlichon et les cloches sonnent le premier coup sourd de 7h. Au loin, le sifflet de l'Orient-Express retentit. C'est la fuite éperdue vers la gare, le deuxième coup a fait vibrer notre folle descente. Au troisième, nous sommes sur le bon chemin. Au cinquième, la brume se referme derrière nous. Au sixième, nous apercevons le parvis de la gare en contrebas. La pente est verglacée, quelle aubaine ! Nous voilà cul par-dessus tête, lancés à toute vitesse tels des luges folles ! Notre élan nous a jetés dans la gare, la consigne est vide. Houdin, sur le marche pied d'un wagon, nous fait de grands signes. Au septième coup, nous sommes dans nos chambres, nos corps sont là, endormis.

À 3h10, le train est arrêté. Le responsable du wagon nous réveille « *Vous avez demandé à descendre à Zagreb, nous y sommes, vos bagages sont déjà sur la quai !* » Worth s'offusque « *C'est une grossière erreur* ». Le chef de wagon vérifie, compulse ses papiers et se confond en excuses. Il s'est trompé. Après récupération de nos malles, le train reprend sa route. Sur le quai, un Vieil homme tient un crâne sur son cœur.



Le 7 février 1923 au petit matin, le train s'arrête en pleine campagne dans un décor de neige. Le chef de wagon est désolé. Un problème mécanique est survenu sur la motrice, nous sommes à 60 km de Belgrade, près de la petite ville de Vinkovci. Il faut attendre. Brian compulse quelques vieilles revues dans le fumoir quand il tombe sur un article et des photos de fouilles archéologiques où le nom de Miho de Dubrownik est mentionné. Le papier est en serbe. Lukic sait lire, il traduit l'article pour nous.

Le découvreur est le Professeur Dragomir Moric de l'université de Zagreb qui garde le silence sur le contenu de ses découvertes. Le train repart mais à 9h14, il s'arrête à Vinkovci. Un attentat anarchiste a détruit un aiguillage important sur la voie. On ne connaît pas la durée des réparations mais, par ces temps troublés, cela prendra sûrement plusieurs jours. La nouvelle provoque un tollé général parmi les voyageurs. La compagnie de l'Orient-Express propose de nous loger confortablement dans la petite ville. Mais avant cela, il faut passer les contrôles de la police serbe. Après le contrôle des passeports, chacun est interrogé sur ses activités professionnelles ou son appartenance à un parti communiste ou à un syndicat révolutionnaire, etc...

Une fois ces formalités terminées, nous devons nous installer dans les chambres qui ont été louées dans un pavillon de chasse, le Lovacki Dvorac. On nous conseille d'éviter de trainer en ville durant cette période de troubles.

Gollum « se chie » littéralement dessus

Nous traversons la petite gare pour prendre des taxis garés sur le parvis. Une très belle jeune femme se jette au cou de Gollum et lui susurre à l'oreille « *Aidez moi, je suis suivie, puis-je monter avec vous dans le taxi ?* ». Le nabot est sous le charme. Des hommes surgissent et veulent s'emparer de la belle. Worth se met à beugler « *Help ! Help ! God save the Queen !* » Aussi sec, « nous défouraillons » pour une fusillade générale sur le parvis. Gollum « se chie » littéralement dessus et il enfume le taxi en y pénétrant pour se protéger. La jeune femme a beau crier et se débattre, elle est emportée vers un camion stationné un peu plus loin. « *Nous avons la puissance de feu d'un croiseur et cinq flingues de compétition* », Houdin, impérial, abat le kidnappeur, la fille, libérée, court se mettre à l'abri. Le camion démarre et s'éloigne. Aimé fouille le cadavre, récupère son arme et ses papiers. Tout le monde part en taxi juste à temps pour croiser une cohorte de policiers et de miliciens. Le mort s'appelle Jakob Turato.

La pétillante brune se présente, Jazmina Moric, la fille du Professeur et linguiste. Elle a rendez-vous avec lui à l'hôtel Lehrner. Des gens mal intentionnés ont pénétré dans les fouilles, ont fait des photos et ont publié un article calomnieux. Son père a fermé le chantier et lui a demandé de le retrouver à Vinkovci.

La Tombe du Croisé enfin révélée !

Il y a trois mois, la construction de l'école Nikola P. Pašić a été interrompue suite à la découverte d'une construction souterraine lors du creusement des fondations. Le professeur Dragomir Moric, un archéologue de l'université de Zagreb, a identifié le site comme une tombe de croisé datant du douzième ou du treizième siècle. Lui et son équipe ont commencé leurs fouilles, et aucune information n'a été rendue publique jusqu'ici. Mais votre reporter a appris grâce à une source exclusive que la Tombe du Croisé ressemble plus à une bibliothèque qu'à un mausolée. Le site est rempli de documents et de trésors ramenés de Constantinople par la quatrième croisade.

Pourquoi le professeur Moric fait-il tout un mystère de ses découvertes ? Selon ma source, un célèbre croisé croate, Miho de Dubrovnik, serait lié à ce site. Le professeur Moric, lui-même croate, souhaite-t-il dissimuler le fait que Miho a créé cette tombe pour y cacher les trésors obtenus durant le pillage de Constantinople ? Protège-t-il un vieux secret de famille ayant traversé les siècles ?

Cette découverte appartient aux habitants de Vinkovci. Nous espérons que le professeur Moric de Zagreb nous présentera rapidement ses conclusions.



.JAZ.

CB 18

« Ne retirez pas la griffe du serpent porteur de peste et de chagrin ! »

Mais à la gare, il y avait un comité d'accueil, la suite, on la connaît. L'affaire nous intéresse, nous accompagnons Jazmina à son rendez vous, et nous sommes sur nos gardes. À l'hôtel, aucune nouvelle de son père, la belle est effondrée. Le réceptionniste lui remet une enveloppe avec un mot du Professeur « *Sois prudente, je t'aime !* » Une visite du chantier des fouilles s'impose. Une haute palissade ceinture le chantier, une grande bâche recouvre les fouilles. La bâche dissimule un escalier et des fondations. Jaz descend, pistolet au poing, c'est une fille déterminée, faut pas la lui raconter. Les restes d'anciennes fondations côtoient les fondements de l'école voisine.

Nous découvrons sur le mur sud une fort belle mosaïque qui représente l'archange Gabriel. Une porte de chêne ferrée ouvre sur une chambre où on trouve de nombreuses étagères mais vidées de leur contenu. Au centre, trône un petit sarcophage d'un mètre de long, l'intérieur est doublé de plaques de plomb. Pour nos héros, c'est, sans aucun doute, le coffre-fort de la dague maudite de Sedefkar, connue sous le nom de « *Mims Sahis* ». Au centre du sarcophage, repose un galet portant un Signe des Anciens et une inscription en latin. Dieulevin en fait la traduction « *Ne retirez pas la griffe du serpent porteur de peste et de chagrin !* ». Les murs sont ornés de scènes de combat entre anges et démons.

Dans l'école voisine, le directeur raconte qu'il y a quatre jours, le Professeur a fait arrêter les fouilles. Il nous donne les noms et les adresses des membres de l'équipe avec qui il avait sympathisé. Jazmina nous fait lire le courrier de son père ainsi que le petit mot remis à l'hôtel.

Ma chère Jazmina,

Ce site est vraiment inhabituel. Je suis convaincu que cette construction n'est pas une tombe. J'ai appris beaucoup de choses sur l'Ordre du Noble Bouclier et son histoire dont la majeure partie ne peut être rendue publique. Les détails de nos fouilles, y compris des photographies du site, ont été publiés dans la presse à mon insu. L'article était censé être une attaque contre ma personne, mais je m'inquiète maintenant pour la sécurité du site.

Plusieurs documents et artefacts auraient une grande valeur aux yeux de collectionneurs peu scrupuleux. Je suis navré d'être aussi vague, mais je n'ose pas en dire plus de peur que cette lettre soit interceptée. Je ne sais plus à qui me fier, un membre de mon équipe œuvrant certainement contre moi. J'ai besoin de toi à Vinkovci, le plus tôt possible. Je t'attendrai à l'hôtel Lehner. Ne dis à personne que tu viens.

Si je ne suis pas là, je laisserai un message à ton intention à l'accueil. Une fois en ville, ne parle à personne, va directement à l'hôtel. Je t'expliquerai tout en personne. Si tout se passe bien, j'aurai dû démêler toute l'affaire quand tu arriveras. Je regrette de t'exposer au danger, mais je ne peux faire confiance à personne d'autre. Prends le revolver et la boîte de munitions que je garde dans mon bureau. Ils sont à côté de mon lit préféré, tu sais lequel.

ton père



Les trésors du Professeur Moric

En regardant de près le petit mot de l'hôtel, les quatre noms de l'en tête (Zagrebacka...) nous paraissent étranges. C'est un code, un message laissé à sa fille. Après vérification, il s'agit de quatre noms de rue qui délimitent un périmètre en ville. Il se situe non loin de l'hôtel Lehrner, nous nous y rendons. Dans ce quartier d'habitation modeste, on trouve une librairie de livres rares et anciens. Nous y pénétrons. La bonne odeur des vélin et autres papiers anciens flotte dans l'air. Nous nous présentons au libraire, M Dieter Kool, autrichien d'origine. L'homme âgé, tout sourire, remet un joli paquet à Jaz, une commande de son père. Il s'agit d'une édition originale de la décadence de l'empire romain. Une note est glissée à l'intérieur avec un coupon de consigne. Le Pouzdan Zalihi est un grand entrepôt à coté des anciens bains romains. Ils sont situés dans un petit parc, en son sein trône une statue de l'empereur romain « Valens ». Nous trouvons une clef dans le bassin. Nous pénétrons dans l'entrepôt de stockage. Des marchandises et des bagages divers et variés sont entreposés. Nous remettons le coupon 187 au gérant qui nous conduit à la consigne correspondante. Une grosse caisse nous attend. Nous louons un camion pour l'amener au pavillon de chasse.

ZAGREBACKA /
ZVONARSKA / KRALJA
ZVONIMIA

*Sois prudente.
Je t'aime.*

*Va au Pouzdan Zalihi.
Utilise le nom de jeune fille de ta mère.
La clé est plongée dans le bain romain tout proche.
J'ai laissé des instructions. Sois prudente.*

187

Une fois installés, nous déballons la mystérieuse caisse et dressons son inventaire :

- Une quinzaine d'objets usuels (coupes, poteries, outils, épées, etc...).
- Un tétradrachme de Tyr (monnaie) avec une inscription est peut-être une des 30 pièces de la trahison de Judas, une relique inestimable.
- Une pierre ovale gravée d'un Signe des Anciens provient des rives du Jourdain et s'appelle « La Barrière de Saint Gabriel ».
- Le journal des fouilles du Professeur Moric. Sa fille s'empresse de le lire, mais son géniteur a crypté ses notes. Pour Jaz, ce n'est pas insurmontable, mais il lui faudra un peu de temps, 3 à 4 heures.
- 32 parchemins, 18 livres dont 3 sortent du lot :

1/ Le « Rasul al-Albarin » en langue arabe

2/ Le « Sapienta Maglorum » en grec et en latin

3/ « Les mémoires de Tillius Corvus » en latin

Le cadavre du Professeur Moric.

Nous prenons du repos. Mme Ivana Loncar, la propriétaire du relais et sa famille, sont aux petits soins. Le pavillon de chasse est luxueux et bien achalandé en armes. À 18h, la nuit tombe et seul Dieulevin est saisi d'effroi, un hurlement déchirant venant du nord lui grille quelques dizaines de neurones. Par la fenêtre, nous voyons passer un convoi militaire serbe, Mme Loncar a les yeux brillants « *ce soir ou demain, les croates vont encore subir le joug et la morgue des serbes* ».

À 20h, un bon repas est servi, du *sarma* (des rouleaux de choux farcis) suivi de *podvarak* (de la viande farcie avec du chou), le tout arrosé d'un vin blanc résineux. Ivana nous informe qu'elle est à court de viande fraîche. « *Demain, il vous faudra aller chasser pour vous nourrir* ». Elle nous offre quelques verres de *pelinkavac* tout en dissertant sur la zone de chasse et le gibier potentiel que nous pourrions y trouver (daim, mouflon, etc...).

À l'aube du 8 février, le groupe est formé pour la chasse. « Aigle Perçant » prend son arc, l'écossais sans kilt et Brian accompagnent les deux jeunes fils d'Ivana. Houdin, Aimé, Worth, et Jaz restent dans le pavillon pour étudier les documents des fouilles.

Les chasseurs progressent dans une zone montagnaise. Ce n'est pas une partie de plaisir. L'histoire ne retient pas qui a abattu un superbe mâle mouflon mais il fera honneur à la table de Mme Loncar. Sur le chemin du retour, nos chasseurs font une macabre découverte, celle d'un homme sans visage, une décharge de chevrotine a emporté sa face. Mais ses papiers confirment qu'il s'agit du Professeur Dragomar Moric. Nos fins limiers inspectent la zone du crime et recueillent des indices précieux :

1/ Pas assez de sang répandu sur cette scène de crime pour une telle blessure.

2/ Ses chaussures et son bas de pantalon sont recouverts d'une poussière minérale grisâtre, cela fait penser à du ciment, que l'on ne retrouve nulle part ailleurs sur la scène de crime.

3/ Des traces de graisse de machine.

4/ Un trou de balle dans le dos

Le Professeur est mort ailleurs et tout cela est une très mauvaise mise scène.

Brian se charge de prévenir Jazmina de cette terrible découverte. La jeune femme est effondrée. Tout le monde se déplace sur le lieu du crime. Mme Loncar prévient la police. Sur place, Jaz reconnaît son père à une vieille cicatrice de guerre. Le docteur Dieulevin confirme le décès à 3 ou 4 jours avant la découverte du corps. Lomond identifie les tâches graisseuses, une graisse hydraulique.

Nous retournons au pavillon avec le corps. La police est là, le capitaine Karkunica nous attend, il est accompagné d'une jeune lieutenant, un beau jeune homme bosniaque, Philip Opacic. Il nous pose une foultitude de questions. Le corps sera rapatrié à la morgue locale. Le jeune lieutenant ne laisse pas indifférente Jaz. Il nous conseille de ne pas faire de vague. L'armée a mis la ville sous contrôle, les tensions ethniques et politiques sont exacerbées.

À 18H, la nuit tombe et seul Dieulevin est saisi d'effroi, un hurlement déchirant venant du nord lui grille quelques dizaines de neurones.

Le 9 février vers 11h, Jaz a fini le décryptage du journal paternel, en voici la teneur.

Ce carnet contient des informations découvertes dans la Tombe du Croisé de Vinkovci, une chambre secrète appartenant à l'Ordre du Noble Bouclier.

L'Ordre du Noble Bouclier avait la double mission de chasser les hérétiques les plus dangereux et de mettre à l'abri leurs artefacts sataniques.

Il fut fondé par Yolanda, régente de Constantinople, et par le pape Honorius III en 1218.

La chambre fut créée par Moho de Dubromnik, un membre fondateur de l'Ordre avec plusieurs chevaliers francs. Il y conservait des objets sataniques et des documents capturés par le frère de Yolanda, le comte Baldwin, à la fin de la quatrième croisade.

Le pire objet de la collection était la Griffes du Serpent, aussi connue sous le nom de Mims Sahis.

Ce couteau aux pouvoirs maléfiques fut autrefois manié par Sedefkar, un ennemi mortel des forces de la chrétienté.

La première mention du Mims Sahis date du quatrième siècle, par des troupes servant Constantin 1^{er} (cf. Les Mémoires de Tillius Corvus).

Le Mims Sahis est sacré pour plusieurs cultes dangereux ayant pour coutume d'écorcher les êtres humains et de créer des abominations.

L'Ordre pense que la Griffes du Serpent pourrait être détruite si elle était réduite en morceaux, mais la puissance nécessaire n'existait pas encore à leur époque.

Voici la dernière page :

« Vais parler à Goran plus tard, et inspecter la cimenterie Bulatoric. Ai envoyé une lettre à Jazmina Jazmina, si tu me lis, assure-toi que le tout aille au R. R. Jordanov, directeur du département d'histoire ancienne, au musée national d'archéologie, Sofia, Bulgarie. »

Jaz connaît ce Goran dont parle son père dans ses notes. C'est un médecin et un ami avec qui il avait fait la guerre. Il travaille à l'hôpital local et réside à Vinkovci. Par Ivana, nous apprenons qu'une cimenterie se trouve non loin de la ville. Nous devons retrouver le rédacteur de l'article diffamatoire sur les fouilles. Nous nous rendons en ville au siège du journal local, nous croisons des patrouilles de soldats. La rédactrice de l'article, une certaine Vesna Fenic, n'est pas là mais nous récupérons son adresse au nord de la ville. Nous partons lui rendre une visite de courtoisie. C'est une maisonnette au toit rouge dans un quartier tranquille. Personne ne répond ! Lomond crochète la porte sans coup férir. Il faut dire

Il sait. Nous a vîrés et fermé le tout.
A appelé sa fille. Agit big arrement.
E' en dirai plus ce soir à la Roseraie.
Même chambre.

L.

que la porte a déjà été forcée. Quelqu'un nous a devancé. Nous trouvons dans le salon deux dents cassées et quelques projections de sang, ainsi qu'une courte note. Le laboratoire photo a été proprement vidé. La salle de bain a été nettoyé mais pas suffisamment pour effacer quelques traces de sang. Dans la chambre, des photos de Vesna et ses parents nous permettent de nous faire une idée de l'accorte jeune femme aux yeux de braises. Dans la salle à manger, il manque un grand tapis de sol.

Jaz connaît la Roseraie, c'est un hôtel de passe. Nous traversons la ville pour nous y rendre. L'armée a installé des points de contrôles, toujours à la recherche des membres de l'Armée pour une Justice Populaire. L'hôtel est passable. Un couple improbable se forme, « la Fille Céleste » avec Gollum louent une chambre pendant que nous faisons le tour du propriétaire. Deux tapis dépassent des poubelles. Nous déballons deux cadavres, nus et ligotés. Vesna (quel dommage !) a été partiellement pelée et l'homme, jeune, brun, est lui aussi pelé. La secte de la chair a encore sévi. Jaz et Brian interrogent le réceptionniste. Quelques billets lui délient la langue. Vesna est une habituée, une « grosse cochonne », son julot attiré s'appelait Lazar, un étudiant de Zagreb (va-t-il revenir d'entre les morts, la question se pose ?).

Un couple très exotique et Fu en mode sauterelle sur une tige .

« Lazar est parti il y a trois jours sans payer, en emportant le tapis de la chambre et en oubliant sa valise, mais dans quel monde on vit ! » s'exclame le tôleier. Brian paye la note et récupère la valise. Il part avec Jaz, la fouille ne donne rien, si ce n'est quelques photos de nue de la superbe Vesna.

Aimé sympathise avec le réceptionniste, très émoustillé par un couple exotique qui vient de louer une chambre. De leur côté, le duo Fu et Worth simule de bruyants ébats pour donner le change. À 18h, la nuit tombe et seul Dieulevin est saisi d'effroi, un hurlement déchirant venant du nord lui grille quelques dizaines de neurones. Le groupe traverse une ville sous le terrible contrôle serbe en repartant pour le pavillon de chasse où nous attend le charmant Lieutenant Philip Opacic. Il passait par là et en profite pour saluer Jazmina. L'armée a décrété un couvre feu à partir de 19h, la population se terre. Il se retire et nous pouvons alors nous régaler du mouflon. Ivana l'a superbement accommodé, façon ragout avec du chou, et en grillades, sur un lit de feuilles de chou miellées, accompagnés d'un vin blanc de la région d'Istrie. Après le repas, Aimé et Worth retournent à l'étude des livres et parchemins. Jaz, malgré les avertissements de Worth, prend la pierre ovale gravée du Signe des Anciens.

Le 10 février, au petit déjeuner, la presse relate l'apparition d'un cudoviste.

Nous allons à la cimenterie, à 2km du pavillon, sur un flanc de montagnes. Sur le site des engins de chantiers, un concasseur, des tapis roulants et de la poussière grisâtre. « Éclat de Gypse » reste en planque toute la journée pour surveiller le site.

En mode sauterelle sur une tige, elle voit arriver un homme marchant sur le bas côté de la route. Il est massif, vêtu d'un manteau, d'une écharpe et porte un chapeau sur la tête. Il avance bizarrement, d'un pas trainant. Il s'accroupit régulièrement pour gratter la neige et humer le vent. Il finit par partir en évitant la cimenterie. « Fine Herbe » se lance à sa poursuite. Au bord d'une large rivière, l'homme s'accroupit et d'un bond prodigieux atterrit de l'autre côté. Fu renonce à sa traque et rentre, frigorifiée, au pavillon de chasse.

Le cudoviste rôde dans Vinkovci !

Quand Vinko Servenka a regardé par sa fenêtre la nuit dernière, il a failli perdre ses cheveux de frayeur. Une silhouette étrange marchait sur le toit de la maison voisine. « C'était immense, plus grand qu'un homme, avec des bras longs. Il a grimpé sur le toit, et sauté d'immeuble en immeuble. Il portait des vêtements, comme un homme, mais ce n'était pas un homme ! dit le plombier apeuré. C'était un monstre avec le visage d'un sanglier ! »

Bien sûr, M. Servenka est le seul à avoir vu le cudoviste. Mais en allant voir sur place, nous avons trouvé plusieurs tuiles brisées entre les maisons où il a vu la créature.

Un cudoviste rôde-t-il dans Vinkovci ? Jusqu'à ce que nous en soyons certains, nous encourageons nos lecteurs à redoubler leurs prières du soir, à fermer leur porte à clé et à oublier le verre de *rakia* avant de se coucher. Toute personne voyant la créature est priée de nous contacter. Il s'agit probablement d'une autre des œuvres excentriques de Dragan Aleksic, plutôt que d'un monstre mythique !

Aimé demande à Jaz de se renseigner sur ce Jakob Turatosi auprès du Lieutenant Philip Opacic. Elle obtient un rendez-vous avec Opacic dans un bar proche du commissariat. Elle s'y rend seule. La jeune fille voit le beau lieutenant et il est rapidement d'accord pour l'aider à identifier Turato. Il lui redonne rendez-vous au même endroit pour 15h. En ville, nous sommes contrôlés, mais tout se passe bien.

L'étrange Dr Belenzada et « L'homme bête »

Brian trouve dans le bottin l'adresse du médecin, Goran Belenzada, l'ami du Professeur Moric. Il habite une grande propriété cachée derrière de hauts murs. On sonne, un judas s'ouvre, Jaz demande à voir l'ami de son père. Comme tous les matins, le docteur est à l'hôpital, au centre ville. Nous nous y rendons immédiatement. Après quelques renseignements discrètement glanés, nous cernons mieux le personnage. L'homme est considéré ici comme un saint. Il est serbe, il a fait la guerre, il vient tous les matins, bénévolement, assurer les consultations et opérations orthopédiques. Nous patientons, et enfin, nous avons le plaisir de rencontrer le Dr Belenzada. La quarantaine, le regard sombre, il est surpris de voir Jazmina. Elle lui apprend le meurtre de son père. Le Dr nous confie que le Professeur logeait chez lui et qu'ils avaient eu un différent autour des artefacts découverts lors des fouilles. « *Le Professeur estimait qu'il fallait en détruire un, je n'étais pas d'accord, on s'est disputé. Ensuite, il a pris un de mes fusils de chasse, j'ai supposé qu'il partait chasser, il n'a rien laissé chez moi...* ». Goran Belenzada s'excuse, il a du travail. Comme nous partons, il chuchote à l'oreille de Dieulevin de rester 5mn. Le Dr se lance alors dans une diatribe nationaliste et politique pour expliquer la mort de Moric. Aimé n'en croit pas un mot et Belenzada coupe court à la conversation. Pour nous, c'est une évidence, il nous cache la vérité.

Nous nous retrouvons vers 12h30 dans un café qui fait face à l'hôpital. Au loin, on entend les détonations d'une fusillade. Au journal local, Brian se présente comme journaliste au Times. Il est accueilli comme un prix Nobel. Nous apprenons que la fusillade est liée à un accrochage entre les anarchistes et l'armée. Brian discute avec l'auteur de l'article sur le cudoviste, une légende croate qu'il a un peu enrichie. Quant à Vesna, elle est absente depuis quelques jours, elle doit être sur une grosse affaire. Brian fait référence à l'artiste Dragan Aleksis, le rédacteur lui montre des articles avec photos sur sa dernière exposition, des peintures surréalistes, c'est complètement abscons. Nous rentrons au pavillon de chasse.

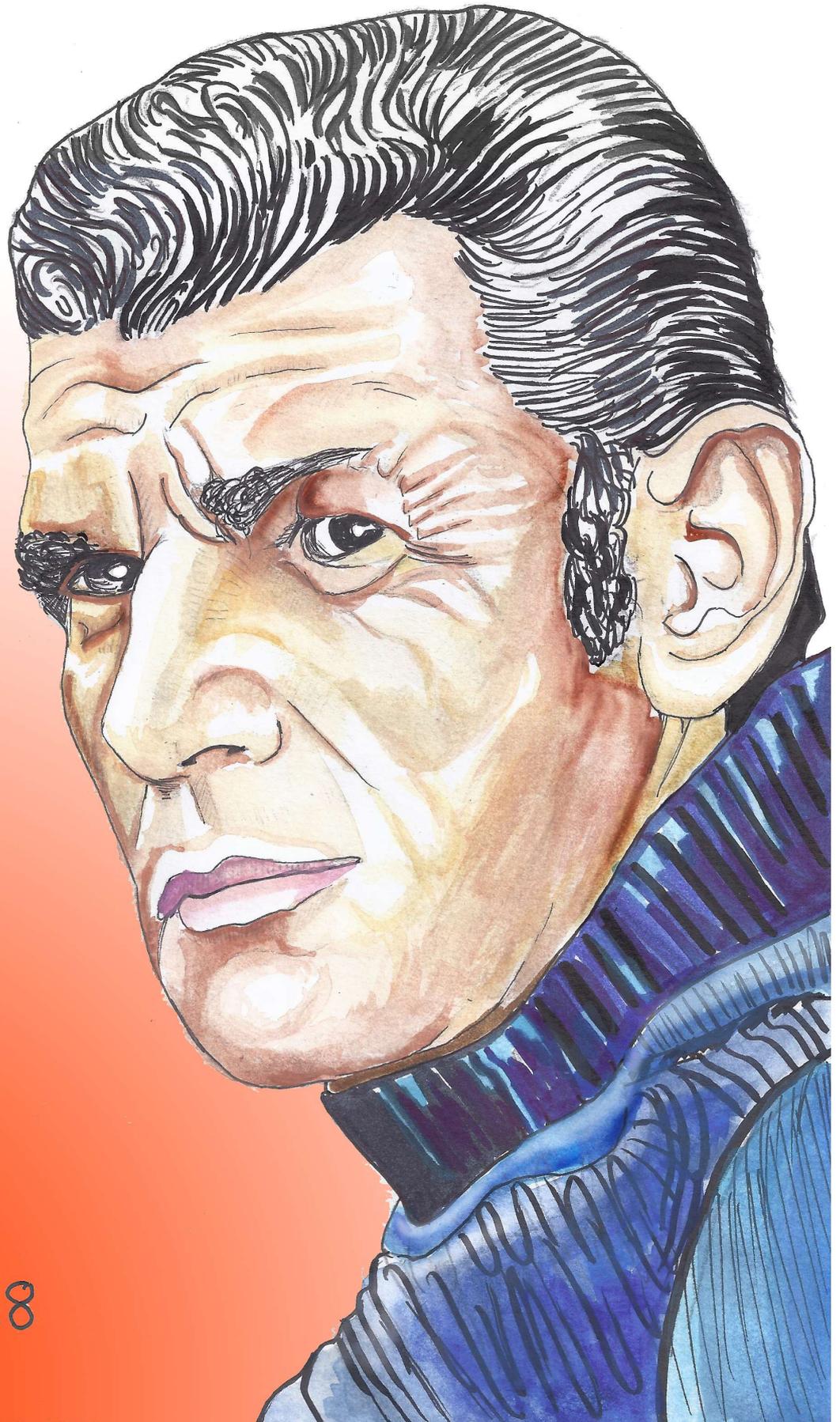
Houdin est sagement assis sur les malles et Fu s'empresse de nous relater ses dernières péripéties. « *Les kamis de la forêt m'ont incitée à partir !* ». À 15h, sous bonne escorte, Jaz se rend à son rendez-vous. Dans le café, les policiers fêtent joyeusement quelque chose. Philip lui apprend que les militaires ont débusqué l'Armée pour la Justice Populaire, il y a 8 morts chez les anarchistes. Concernant Jacob Turato, c'était un honnête boucher de la ville, marié avec des enfants, sans histoire.

Nous faisons un repérage du domaine du Dr Belenzada. Il est protégé par un mur d'enceinte de 2m surmonté de barbelés sur 1m de hauteur. Avec le bâtiment résidentiel, il y a d'autres bâtiments, peut être des écuries ou des chenils. Nous sentons de forts remugles animaux. Alors que nous faisons le tour de la propriété, un homme massif, aux pas trainants, fait son apparition sur la route. Il a un chapeau et une écharpe, mais sa façon de se tenir et de se déplacer nous fait penser à un gorille. « *L'homme bête, ou le cudoviste* » toque à la porte principale du domaine, on lui ouvre, il rentre, la porte se referme.

Nous échafaudons un plan d'attaque avec un camion et plusieurs échelles pour faire des passerelles pour passer sans encombre les barbelés. Retour au pavillon pour l'excellent repas du soir à base de choux où nous apprenons les dernières nouvelles « *du front* ». Dans l'après-midi, 4 anarchistes blessés se sont rendus à la police croate. Les serbes insistent pour les récupérer, les tensions ethniques sont exacerbées. Demain soir, nous ferons une visite nocturne à la cimenterie, puis, se sera le tour de Belenzada.

Le 11 février, au petit matin, Fu et l'écossais surveillent le domaine du Dr Belenzada. À 9h, aucun véhicule n'a encore quitté la propriété. À l'hôpital, on nous confirme qu'exceptionnellement, le Dr ne viendra pas pendant plusieurs jours. Le duo planque jusqu'à 15h et rentre au pavillon.

Dr Bellanzanda



CB18

Le sanglier cherchait un gland, il a trouvé Lomond

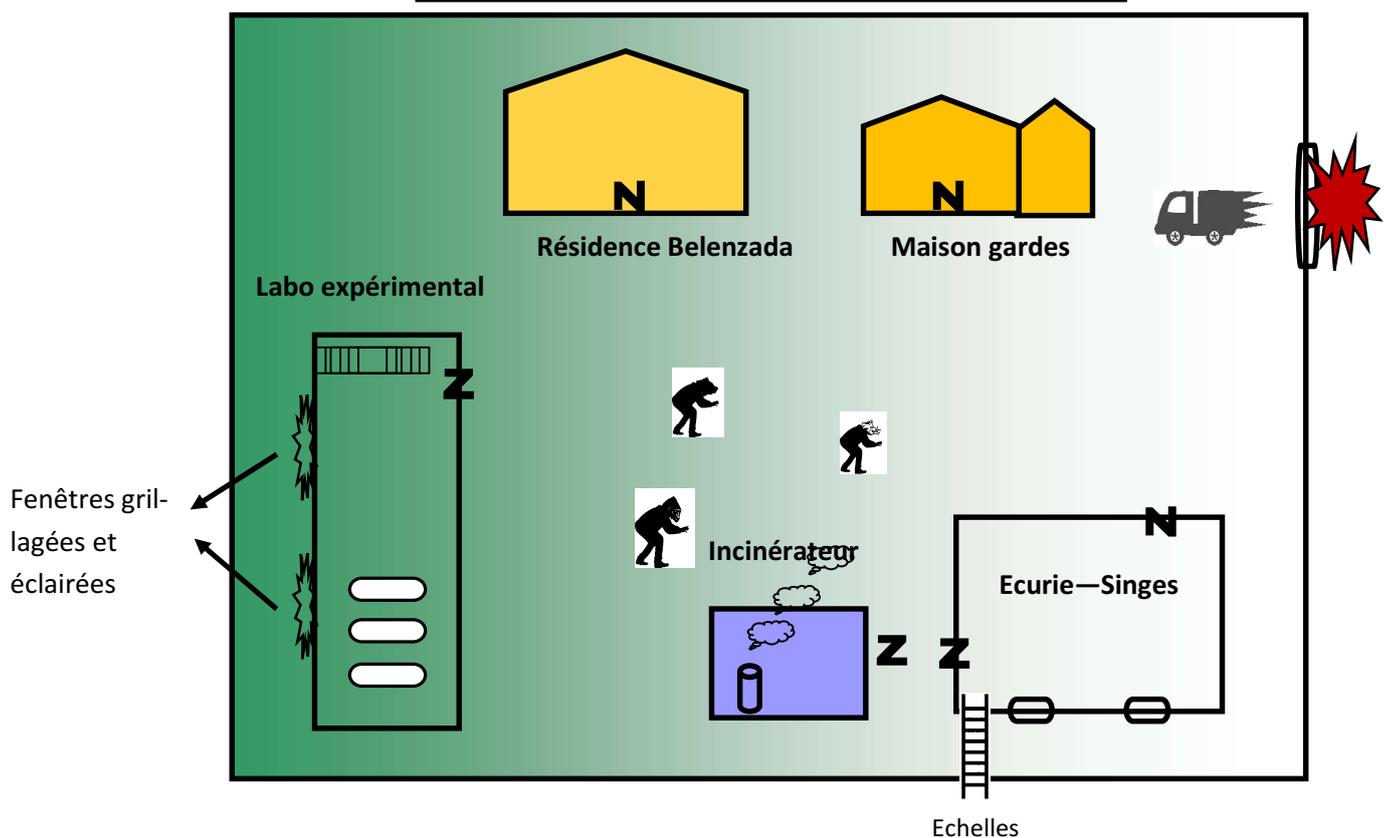
En ville, les tensions se sont apaisées, la police serbe a récupéré les terroristes blessés mais lors du transfert, ils se sont rebellés et ont été abattus. Il n'y a de bons anarchistes que d'anarchistes morts, surtout s'ils sont croates. Une bonne nouvelle, l'Orient-Express pourra à nouveau circuler dès demain. Mais l'heure est à la préparation de notre enquête nocturne à la cimenterie.

L'usine est déserte. Nous fouillons les bureaux sans rien remarquer puis le bâtiment de l'usine. Un gros concasseur a une fuite à un de ses vérins hydrauliques et une poussière grise est abondante dans cette zone. « Étincelle de Nuit » en conclut que le Professeur est venu ici dans l'intention de broyer la dague mauve, le Min Sahis, mais quelque chose ou quelqu'un l'en a empêché.

Nous passons la journée du 12 février dans un « *brainstorming improductif* ». Nous revoyons toutes les tactiques pour investir le domaine Belenzada mais nous retenons celle qui avait été initialement prévue.

À 18h, la nuit tombe et seul Dieulevin est saisi d'effroi, un hurlement déchirant, venant du nord, lui grille quelques dizaines de neurones, c'est l'appel à la chasse.

3H du matin, propriété du docteur maudit



« Jasmin des Balkans » s'élançait la première en éclaireuse, sur le toit de l'incinérateur. Sur la gauche, les fenêtres à l'arrière d'un grand bâtiment sont éclairées. Plus inquiétant, quelque chose traîne dans le parc du domaine, un cudoviste, un homme bête avec une tête de sanglier. Un de ses bras est énorme et velu. Un groupe d'assaut passe par le toit de l'écurie pour se retrouver ensuite au sol. Lomond, égal à lui-même, c'est à dire à pas grand chose, entame les débats. Il tire deux fois. Le sanglier cherchait un gland, il a trouvé Lomond. Mais, d'un bond prodigieux, « la bête » est sur l'écossais.

CB 18



Une archère hors pair et une bombe atomique de 18 mégatonnes...

Deux nouvelles créatures font leur apparition, une tête d'ours et une de gorille. Le camion force le grand portail et pénètre en trombe dans le domaine, c'est la guerre. Aimé intervient fort à propos et l'homme sanglier git à ses pieds. Deux autres monstres sont arrivés au contact du duo (Aimé et Lomond). Personne ne s'en rend compte, mais Fu la diablesse arrose la cour de ses flèches, inutiles (oui, c'est vrai !).

L'écossais sèche son adversaire, Dieulevin supporte mal les grandes claques de gorille et opte pour un repli. Jaz tire avec succès ainsi que Worth, mais Houdin enrayer son arme, Brian touche, l'homme ours agonise. Mais le gorille se retourne contre Lomond et lui colle une bombe atomique de 18 mégatonnes. Il fait mouche. L'écossais est éparpillé façon puzzle, il est au sol et ne bouge plus. La bête sanguinolente est blessée, son regard est vitreux mais sa haine est totale. Son bras énorme se lève et au bout un poing comme une enclume va s'abattre sur le reliquat écossais. Mais Brian a pris le temps de viser, il ajuste sa cible et retient sa respiration, le doigt crispé sur la gâchette. L'homme gorille a basculé en arrière, mort.

Aimé « tire » Lomond dans un recoin et lui prodigue des premiers soins salvateurs. Ensuite, il le porte au camion. Le reste de la troupe cerne la maison de Belenzada. Une nouvelle créature apparaît ainsi qu'un homme armé d'un fusil de chasse. Enfin « Dard de Guêpe » empale quelque chose avec sa flèche et le reste de l'équipe finit le travail. La zone retourne au silence. Houdin fouille les cadavres, les hommes bêtes sont des êtres fabriqués façon Frankenstein. Les bâtiments subissent une fouille en règle.

Dans l'écurie, des grands singes sont enfermés dans des cages solides. Nous ne trouvons personne dans la maison des gardes ni dans l'habitation principale. Jaz a disparu. Nous approchons du grand bâtiment éclairé. Lomond reste au camion, prêt à repartir. Du seuil, nous découvrons une longue salle d'opération avec trois tables. Le docteur est en train d'opérer à l'une d'elle et les deux autres tables sont couvertes de corps humains. Face à nous, bien alignés, une dizaine de cudovistes se tiennent immobiles. À leurs pieds git Jaz, inconsciente. Le chirurgien s'arrête et, tout en levant bien haut la dague maudite Mins Sahis, s'exclame : « *Sortez de là, je suis au point critique de mes recherches* ». Worth, audacieux, esquisse un pas pour pénétrer dans la pièce. « Tonnerre des Dieux » le stoppe net et lui ordonne de ne pas bouger un cil. Le nabot penaud rejoint les rangs. Houdin est parti chercher des bidons d'essence dans le camion et revient les déposer derrière nous. Jaz se redresse et parle à ce fou de Belenzada : « *Qu'avez-vous fait ?* », il répond : « *J'ai tué votre père pour récupérer ce précieux artefact, il pourrait sauver des milliers de vie* ».

La jolie brune se rapproche de l'homme et, le doigt accusateur, l'interpelle : « *Comment avez-vous pu tuer votre ami et commettre ces abominations ?* ». Worth s'exclame « *C'est sa dernière suture party !* ». Belenzada en tremblant laisse tomber la dague et prend sa tête entre ses mains. Les hommes bêtes font mouvement vers leur maudit créateur. Jaz prend la dague et s'éloigne. Le chirurgien se ressaisit, un pistolet au poing, il abat le plus proche des cudovistes. Les coups de feu se succèdent, l'homme est en larmes. À chaque être abattu, il a un mot gentil ou caresse leurs corps. Jaz pleure « *Tout ça pour ça !* ». Le dernier cudoviste, un être mi-homme mi-chien est mort. Belenzada a gardé une dernière balle pour lui, fin de l'histoire. Après avoir rempli l'incinérateur des corps et lancé la crémation, nous mettons le feu au laboratoire avec de l'essence. Il est grand temps de partir, déjà des sirènes se font entendre au loin.

Jaz veut accomplir les dernières volontés de son père et détruire le Mins Sahis. Nous essayons de la convaincre du contraire vis-à-vis des enjeux de notre quête. La dague pourrait nous être très utile, mais la brunette n'en démord pas. Aimé profite d'un moment où l'arme est sur ses genoux pour s'en emparer tout en lui mettant une tarte dans sa face d'ange.

Quand Dieulevin prend le Min Sahis en main, il en ressent toute la puissance. Les esprits des êtres qui en ont été victimes lui chuchotent à l'oreille. Mais que faire de l'arme maudite, il nous faut récupérer le plombage du sarcophage pour la mettre à l'abri et éviter l'émanation de ses puissantes radiations.

Pendant que Lomond se remet de ses blessures, Fu se charge de la surveillance de Jaz. Le reste du groupe part sur le site des fouilles. À 4h30 du matin, le nabot assure la surveillance extérieure pendant que les autres démontent le sarcophage. Worth est agressé par quatre hommes et une femme, mais il a le temps de crier avant de s'écrouler. Il a reconnu la femme, c'est Vesna revenue d'entre les morts.

Houdin à son tour se tord de douleur au sol. Aimé et Brian se retranchent dans la pièce du sarcophage. L'anglais lui aussi s'écroule, victime d'une « attaque mentale ». Dieulevin est préservé, il est le porteur de la dague qu'il fait jaillir de son étui. Mais face à quatre membres de la secte de la chair, il est vite impuissant et se fait taillader. Le sang coule au sol, le français aussi.

Le calme revient. Worth, qui faisait habilement le mort, se relève et se porte au secours d'Aimé qui git dans une mare de sang. Par chance, il parvient à stopper l'hémorragie, mais l'état de Dieulevin nécessite une hospitalisation urgente. Dieulevin devra rester 5 jours pour être à peine rétabli. Il y aura cinq fois 18h et à cette heure-là, la nuit tombe, et seul Dieulevin est saisi d'effroi, un hurlement déchirant venant du nord lui grille quelques dizaines de neurones, c'est l'appel à la chasse.

Durant cette période, nos aventuriers se reposent. Avec les plaques plombées du sarcophage, ils améliorent l'étanchéité des malles contenant les pièces d'armure du Simulacre de Sedefkar. Worth se replonge dans l'étude des parchemins trouvés dans les archives du Professeur Moric. Jaz est particulièrement déçue par notre trahison et après nous avoir d'amers reproches, elle nous a quittés.

Au soir du 16 février, nous sommes réunis auprès d'un feu de cheminée, Worth a enfin terminé la traduction des mémoires de Tullius Corvus. Il entame son récit, les voiles du temps se déchirent...

Un peu d'histoire, l'empire romain, le règne de Constantin I^{er}

Avec Constantin I^{er}, l'Empire Romain est réunifié pour la première fois depuis 285. Le premier événement notable de son règne en tant que seul maître de l'Empire est la réunion du concile de Nicée en 325, que l'empereur convoque et préside. Il agit alors pour préserver l'unité de l'Église, menacée par l'arianisme. Constantin, qui considère tenir son pouvoir de Dieu, s'investit grandement dans les affaires ecclésiastiques. Il consacre également, le 8 novembre 324, le site de la future Constantinople, qu'il baptise Nova Roma. En 326, Constantin se rend à Rome pour fêter ses *vicennalia* (vingt ans de règne). Il fait tuer, à Pola, son fils, Crispus, accusé d'avoir violenté sa belle-mère, l'impératrice, puis, peu après les festivités, son épouse Fausta, accusée d'adultère. Ces accusations surviennent alors que l'empereur promulgue des lois moralisatrices qui lui ordonnent ainsi d'agir aussi sévèrement qu'il l'a fait. À la suite de ces crimes, sa mère Hélène fait un pèlerinage en Terre Sainte resté célèbre. La plupart des auteurs s'accordent pour dire que le traumatisme de ces événements a renforcé l'influence des chrétiens sur Constantin. Dans les années 327-329, il s'établit principalement sur la frontière danubienne, et il lutte contre les barbares, les goths notamment. En Gaule, le César Constantin II se fixe, sur ordre de son père, à Trèves en 328. Il lutte alors contre les Alamans, et le calme revient sur cette frontière. Ensuite, à partir de 330, il passe la plus grande partie de son temps dans sa nouvelle capitale, Nova Roma, où la cour et l'administration centrale se sont installées.

Les protagonistes sont membres d'une unité d'élite de la légion romaine, les Falcones Fortes, des vétérans fidèles à Constantin I^{er}, à leur tête, le commandant Tullius Corvus, vénéré de ses hommes.

Nous sommes le 10 mars 330 après Jésus Christ, à Nova Roma. Une petite escouade de 5 légionnaires est chargée de surveiller des équipes d'esclaves goths qui achèvent les nouveaux bâtiments. Ils sont tous à quelques mois « *de leur retraite militaire* » et attendent avec impatience ou fatalisme leur « *Capitalum* ».

Épéiste : **Aimeric de Suève**, 40 ans, courageux et pieux. « Bon loyal ».

Lancier : **Damanais de Gollumie**, 33 ans, complexé car fils d'esclave, la légion est sa famille. Toujours volontaire pour les tours de garde.

L'archer : **Milonus Kobaki**, 38 ans, brillante carrière, attend avec impatience la retraite pour devenir pêcheur avec son beau bateau, mais il n'a pas le sou.

Espion instructeur : **Galierus Brianus**, 45 ans, homme de confiance de Corvus, fidèle à la légion, homme de rigueur et de discipline. Il rêve d'acheter une belle taverne à Lutèce.

Eclaireur : **Belasir de Tihama**, 36 ans, né voleur en Arabie, pour échapper aux galères, il s'est enrôlé dans la légion. Il est laid, il a peu de dent et a la peau bistre. Il est plus à l'aise avec les animaux, en particulier les chèvres. Il voue un amour secret pour Mona, la fille du boucher, mais n'a pas le courage d'en parler à la belle et encore moins à son père.



Falcones, j'ai du travail pour vous, illico presto.

Le soir, notre escouade a ses habitudes dans une taverne. Comme tous les soirs, le bistre « Belasir » défie au bras de fer le solide Aimeric de Suève. L'issue est à sens unique, le bistre perd et paye sa tournée. Nous en sommes là quand le commandant Tullius Corvus, en grand uniforme, fait son entrée, accompagné de deux célèbres légionnaires des Falcones Fortes, Lorenz, un grand germain, spécialiste redoutable au pilum et Nabadias, un géant à face d'ours. « *Falcones, j'ai du travail pour vous ! Nous avons rendez-vous à la curie du nouveau sénat, illico presto* ».

Nous faisons antichambre pendant que notre vénéré chef est reçu par Alexis Demilus, le commandant militaire de la région. Après quelques minutes, on daigne nous faire rentrer et Alexis en personne nous offre une coupe vin. Il prend la parole « *Un coursier vient d'arriver de notre province de Lydie (le sud profond), porteur de mauvaises nouvelles. Une maladie inconnue décime les populations, elle serait l'œuvre d'une secte satanique. Votre mission sera de vous informer et de recueillir tous les renseignements utiles pour arrêter cette secte maudite. Il ne faut en aucun cas que la contagion ne gagne Sarde, la capitale de Lydie. Les enjeux politiques sont importants pour notre empereur. Nous sommes à deux mois du baptême de la future capitale de l'empire, Nova Roma. Un bateau vous attend au port pour vous amener à Cyzique. Galierus Brianus, occupez-vous de l'intendance pour le voyage, ne lésinez pas. Réussissez et vous serez pleinement récompensés !* »

Pendant que Brianus s'active, nous prenons un peu de repos et, à l'aube du 11 mars, nous voilà sur le port pour embarquer sur l'Andromède. Corvus se joint à notre équipée, accompagné d'un homme jeune, Asinius Houdini, un medicus. Nous voguons sans encombre jusqu'au port de Cyzique d'où, après une courte étape, nous chevauchons vers le sud dans une région escarpée. Les habitants que nous croisons sont très respectueux de l'ordre romain et nous saluent avec égard. Au troisième jour, une pluie fine se met à tomber. Les villageois se font de plus en plus distants, jusqu'à nous interpeller « *Partez, partez, vous apportez le malheur, la maladie...* ».

Le 18 mars au matin, nous sommes en vue de l'avant-poste de Ghilian. Une douzaine de tentes sont plantées à l'extérieur des fortifications, un mur d'enceinte en dur de 3m de haut, flanqué de tours d'angles et, à l'intérieur, les bâtiments typiques d'une garnison. Des gardes sont postés à intervalle régulier autour des tentes. Les troupes du fort sont en principe une centaine mais, à notre arrivée, il y a fort peu de légionnaires visibles. Nous sommes accueillis par des cavaliers très surpris de notre nombre. Ils attendaient des renforts plus importants. Le commandant du fort, un homme courtaud, fait un point à Tullius Corvus:

« *La situation nous échappe, la région est très agitée depuis plusieurs mois à cause des persécutions et des pillages que fait subir la secte des mutilés sur les populations. Elle attaque les villages qui ne se soumettent pas. Les assaillants sont accompagnés de chauve souris. Ils mordent, mutilent, déchiquettent, mais surtout, ils apportent la maladie. De nombreux villages ont été rayés de la carte laissant derrière eux une foule de réfugiés qui vient s'agglutiner ici, dans ce camp de tentes qui ne cesse de grossir. L'état sanitaire de ce campement est déplorable, c'est un foyer d'infection. Pour l'heure, ces troubles sont circonscrits dans un vaste triangle, entre Sirince—Alcati—Kalekoy* ».

Abrax, le medicus du fort, nous fait part de ses observations. La maladie se transmet par morsure « *humaine* », le temps d'incubation est de 4 à 10 jours. L'affection est très virulente. 40% des infectés en meurent. Il ne faut pas toucher directement les malades, mais que faire des centaines de morts ?

Légion contre pattes griffues, résultat 3 à 0 en deux rounds.

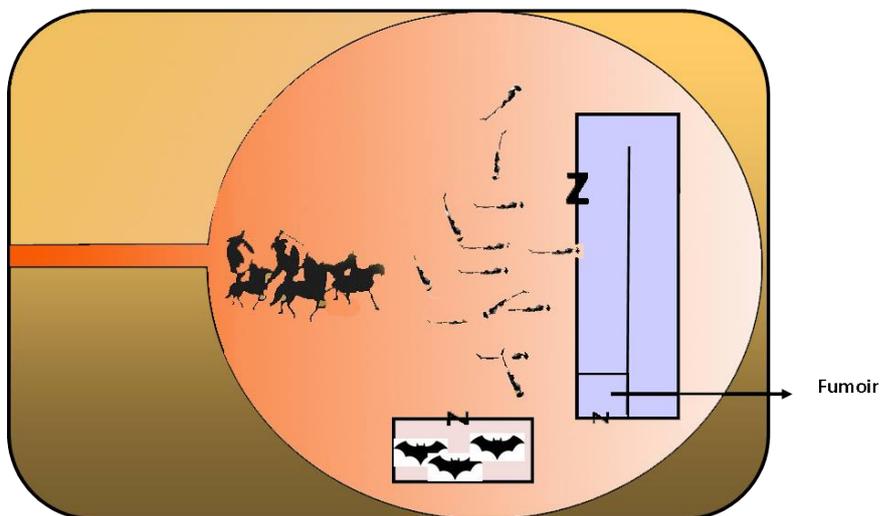
Nous l'interrogeons sur les origines de cette secte et sa nature. Plusieurs centaines d'esclaves goths évadés se sont regroupés dans les montagnes. Ils sont menés et manipulés par un ou des sorciers hérétiques qui les contraignent à se mutiler. Ils doivent se servir d'un poison pour abolir la douleur ou la volonté, les membres sont écorchés à vif.

Abrax a beau soigner les malades avec une décoction de pavot, des hurlements de douleur nous vrillent régulièrement les oreilles. Le medecus doit retourner auprès des souffrants, accompagné par Aimeric. Dans une tente, sur un vingtaine de paillasses sont installés des malades à différents stades de la maladie. Soudain, une jeune femme hurle et se débat. Abrax demande l'aide d'Aimeric pour la maîtriser. Il la maintient par les bras, la femme se cambre dans un arc impossible et vomit un long jet de liquide noir. Sa peau reste dans les mains du Falcones pétrifié, elle s'écroule sans vie. Le légionnaire sort du camp hébété et retrouve ses camarades. Nous cherchons des légionnaires qui ont combattu cette secte. Rien de plus simple, nous dit-on, rendez-vous au mitard qui sert aussi de sanatorium à ceux qui en réchappent.

À la prison du fort, deux légionnaires convalescents sont dans une mauvaise cellule. Ils nous racontent l'attaque de Kalekoy. « *Plusieurs dizaines de goths fanatisés et écorchés nous ont assaillis à la tombée de la nuit. Ils étaient armés de couteaux et de lances, accompagnés de démons puants et de chauve souris. Nous avons été surpris. Nous avons été mordus mais nous avons pu nous enfuir* ».

Fort de toutes ces informations, nous partons en patrouille vers les trois villages récemment attaqués. Corvus mène fièrement l'escouade, éclairé 50 m devant par Belasir, le pisteur. Cela nous mène vers une ferme, un peu avant le premier village. Une scène de massacre nous y attend. Une douzaine de cadavres mélange leurs entrailles et leurs sangs. Parmi eux, on dénombre 4 légionnaires et 6 écorchés. La porte du bâtiment principal est ouverte, une inspection s'impose. Des bruits proviennent de la grange. Aimeric, bouclier en avant, s'approche. Trois « diables à grandes oreilles » surgissent. Le combat s'engage, Légion contre pattes griffues, résultat 3 à 0 en deux rounds. Trop facile selon Corvus. Nous nous mettons en quête d'indices, la porte du fumoir est ouverte alors qu'elle était initialement fermée. Belasir a tôt fait

de découvrir des traces de pas d'enfants. La traque se termine rapidement par la découverte d'un garçon et d'une fille d'une douzaine d'années. Ils sont écorchés, des motifs géométriques parcourent leurs corps et leurs visages, ils sont armés d'une dague et d'un bouclier. Ils se sont mis dos à dos et tournent lentement à notre approche. Sans crier gare, ils se jettent sur Tulluis. La fille était blessée, elle s'effondre, le garçon s'enfuit, Aimeric à ses basques qui ne tarde pas à le maîtriser. Tout le monde retourne à la ferme pillée. Les jeunes sont interrogés, mais ils restent muets. Leur regard est perdu dans le vague et ils sourient béatement.



Cela a le don d'énerver Galierus Brianus. Il s'empare d'une pince, attrape le gamin et lui arrache à vif 3 ou 4 dents. Il titille ensuite les plaies sanguinolentes avec un fin crochet. Le garçon, entre deux hurlements et un crachat de sang, finit par capituler. Dans un très mauvais latin, il fait l'apologie de son maître :

« L'Armée de chair et de sang vous détruira tous. Les mortels ne sont pas de taille face aux Ur-Rinna Dauthi ! Les Fill et les Grimmitha boiront votre sang et vos peaux desséchées viendront grossir nos rangs ! Gloire à Unwen Ga-Walith, prophète immortel de l'Ecorché, celui qui nous ouvre la voie ! C'est un dieu parmi les hommes, le premier à avoir lu les murs sacrés ! Bientôt, la grande foi des Mutilés et l'Armée de chair et de sang balayera l'empire comme un incendie balayerait un champ d'orge desséché ! Le fort tombera entre nos mains. L'Armée de chair et de sang attaquera ce soir ! Ce n'est que le début. Nous détruirons Sardes, Cyzique et Constantinople ! »

Le martyr dans son fanatisme et sa douleur nous sert sa litanie en boucle. Nous comprenons très bien qu'une attaque d'envergure est programmée cette nuit sur le fort. Il est 17h, nous n'avons pas de temps à perdre, encore moins de ramener deux fanatiques écorchés. Ils sont proprement passés par le fil de l'épée. Au fort, nous faisons halte au mess pour nous rafraîchir. Belasir défie au bras de fer le solide Aimeric de Suève. L'issue est à sens unique, Belasir perd et paye sa tournée. Nous faisons un rapport précis au commandant, il faut organiser la défense du site et celle des réfugiés. Nos héros réfléchissent comme eux seuls savent le faire pendant longtemps, et, à la fin, c'est le dernier qui dit qui a raison.

Après un large détour, les Falcones Fortes se positionnent vers 23h à mi-pente du mont dominant le fort. Au milieu de la nuit, des bruits au nord trahissent une troupe à pied se déplaçant d'est en ouest. Nous descendons à couvert, à l'orée de la forêt. À 400m du camp des réfugiés, dans un vallon, se sont rassemblés une centaine de goths et plusieurs dizaines de monstres volants à oreille courte, des Grimmitha. Il y a aussi des sortes de « gros moutons ». Dans cette troupe d'horreur, le seul cavalier fait régulièrement le tour de sa horde. Le cavalier et les gros chiens sont partis pour pénétrer dans le camp des réfugiés, les zélotes goths et les « moutons » se dirigent vers un coin du fort. Quelques minutes et les premiers hurlements déchirent la nuit. Des réfugiés courent vers le fort mais c'est sans espoir, ils se font dévorer vifs. Le cavalier est descendu de cheval, il est torse nu, habillé d'une grande robe et porte une couronne de clous sur la tête. Il brandit une dague luisante d'une aura violette et pénètre dans les tentes.

Dans le fort, Milonius dirige la manœuvre des archers. De grands buchers de bois sec ont été installés tout autour du fort et du camp de réfugiés. Une fois enflammés à distance par des flèches ardentes, ils éclaireront les zones d'attaques. Les premières flèches ardentes embrassent les buchers du côté de l'assaut des zélotes. Cela permet de bien distinguer ces gros « moutons », il s'agit en fait « d'une sorte d'octopode qui s'apparente un peu à une pieuvre, ce sont des Fills ». Ils se déplacent sur 4 tentacules. Ce sont des cibles de choix pour Milonius qui en empale une paire en une minute. Cet exploit et sa harangue enflamment la troupe d'archers qui fait pleuvoir une nuée de traits mortels. Les défenseurs allument les torches de la palissade. Ils taillent et repoussent les écorchés fanatiques. Le mot d'ordre de la soirée devient « T'as tué ton goth ? ».

Le cavalier et une trentaine de ses séides se sont mis en retrait des combats. Nos Falcones se dirigent vers eux en catimini. Milonius, avec ses yeux perçants, voit la manœuvre de ses frères d'armes et demande à Tullius de faire sortir des cavaliers pour faire diversion. Le groupe arrive ainsi à moins de 100 m du chef. Aimeric de Suève charge à cheval, les autres foncent à pied. L'homme à cheval s'est fait un rempart de Fills qui déploient leurs longs tentacules. Belasir ne fait jamais rien comme les autres. Il jette une flasque de naphte enflammée au visage du grand sorcier de la mort qui tue. Mais il est maladroit et seules quelques escarbilles lèchent les sabots du cheval. Un peu de naphte éclabousse la robe du sorcier.



« *Viva Falcones diu fortis gloriae !* »

Galierus s'embrouille avec les Fills. Damanais s'acharne sur le cheval, la peau de la bête est scarifiée de motifs géométriques. Les épéistes et Aimeric enfilent les Fills les uns après les autres. Les Falcones Fortes hurlent le nom de leur unité à chaque victoire, cela fortifie le cœur des défenseurs du fort qui répondent par des « *Viva Falcones diu fortis gloriae !* ». À chaque Fills « débobiné », le rempart de tentacules s'effiloche. Le sorcier tire sur les rênes de son destrier et s'éloigne dans la nuit. Des zélotes arrivent au contact, des volées de flèches sifflent dans les airs, nous formons une tortue provisoire et puis nous nous relevons pour affronter ses fanatiques pelés.

De son côté, Belasir s'est fondu dans la nuit. Armé de son arbalète, il enflamme un carreau et prend le temps de viser le sorcier qui s'éloigne. Le trait de feu touche sa cible et quelques flammèches naissent sur le tissu de la robe du magicien. Il pousse un cri terrifiant qui a le mérite de figer les monstres et les zélotes dans leur assaut. Le sorcier disparaît sous la forme d'une chauve souris qui s'éloigne à tire d'aile. Sans leur chef, les assaillants sont taillés en pièce. Notre victoire est totale.

Nous rentrons héroïquement au fort sous les « *Viva Falcones diu fortis gloriae !* ». Notre chef vénéré, Tullius Corvus, se fend d'un éloge à notre gloire. Fort de son acte héroïque, Belasir Lomonda veut défier sur le champ Aimeric de Suève au bras de fer. L'issue est à sens unique, Belasir perd et paye sa tournée. Le rêve de serrer Mona dans ses bras s'éloigne toujours un peu plus.

Au matin, Tullius Corvus forme une cohorte de douze légionnaires, de solides gaillards qui se sont bien battus hier soir. Il harangue cette troupe avec des mots de victoire et de gloire et il termine par « *Nous avons donné une leçon à l'ennemi hier soir. Aujourd'hui, nous allons la lui faire réciter !* »

Nous partons à 19, bien décidés à couper la tête du serpent. Nous suivons facilement la piste des fuyards. Régulièrement, nous trouvons des cadavres. En début d'après-midi, la piste se dirige vers les montagnes. Nous finissons par approcher d'un col, Galierus donne des ordres « *Utérus, allez examiner ce col !* ». Nous passons le col guidé par Belasir. Entre deux gros rochers, il remarque un passage étroit. Nous progressons dans cet étroit boyau, boucliers sur la tête. Nous débouchons enfin sur un large chemin où nous pouvons progresser à trois de face. Il nous mène à un cirque encadré de hautes falaises. En son centre, il y a un cercle de dix sept pierres levées qui font au moins 3 m de hauteur. Elles sont couvertes de symboles et, à chaque pierre, est enchaîné un écorché vif. Au centre du cercle de pierre, il y a un trou de 8 m de diamètre qui s'enfonce dans les sombres profondeurs du sol.

Nous inspectons les menhirs. Certains vibrent quand nous approchons, en respectant la séquence des nombres premiers (le 2°, 3°, 5°, 7°, 11°, 13°, et 17° pilier). Les légionnaires qui nous accompagnent sont pris de panique et s'enfuient. Après le jet de torche ou de rocher, nous pouvons dire que ce trou est très profond. Comment une armée en déroute a-t-elle pu s'enfuir par là ? Au bord du trou, des gros pitons nous permettent de fixer une corde et Milonius, bien harnaché, descend sur 10 m. Après 4 m, il y a une couche huileuse épaisse sur la paroi intérieure du puits. Elle masque l'accès à une corniche secrète, Milonius y accède. Un par un nous atteignons nous aussi la corniche. Nous descendons lentement. La spirale se déroule sur 240 m. Elle débouche sur l'entrée d'une large grotte.

Dans l'ancre du serpent

Après une série de grandes marches, nous parvenons dans une grande salle éclairée où débouchent plusieurs couloirs. Les murs sont ornés de mosaïques faites de milliers de dents humaines. Elles montrent des nains en lutte contre des sauvages. La piste principale se dirige vers le premier couloir à droite. Nous y pénétrons à pas de lynx jusqu'à un croisement où nous entendons des bruits. Nous filons tout droit. Dans une nouvelle salle, nous découvrons pèle mêle des blessés, des goths, des diables et des Fills. On les laisse tranquilles. Le couloir à droite débouche dans une très grande grotte très haute. En son centre se tient la statue géante d'un écorché dont les parois sont couvertes de symboles. Derrière la statue, nous devinons des bancs, une table et une grande chaises surdimensionnée. Une forte odeur de camphre nous environne et une brume couvre l'ensemble du sol, nous ne voyons pas nos pieds, elle provient de trous creusés à la base des parois. L'ensemble nous fait penser à une salle de culte, de prières, un temple. L'écorché de pierre est très finement sculpté, il s'en dégage de la puissance et de la cruauté. Nous repartons à l'entrée et explorons le couloir à gauche qui nous mène dans une grande pièce où nous trouvons des hamacs et des paillasses. Ici, tout est fait de peau humaine tannée. Nous revenons à la salle des bas reliefs. Une bruyante patrouille composée de deux zélotes, un diable et un Fill passe sans nous voir. Nous prenons le dernier couloir pour découvrir une salle où sont entreposés le butin des pillages et les réserves. Nous repartons pour la grande salle du culte. Nous allons au fond du temple, là où se trouve la chaise géante. Des couteaux couverts de sang traînent sur une table. La chaise et la table sont également recouverts d'une pellicule de sang séché.

Sur toute la zone de « prières sacrificielles », il y a au sol un superbe tapis et sur le mur de grandes tentures. Ces ornements sont faits en peau humaine tannée. Ils sont couverts de symboles inconnus. Quand Damanais de Gollumie les regarde, il comprend les symboles, c'est une langue très ancienne. Elle relate l'histoire d'une race de nains antédiluvienne qui adorait l'écorché, un avatar d'un dieu encore plus ancien. Damanais est fasciné, il faut toute l'autorité de Galierus pour le sortir de sa « transe ».

Soudain, la tenture frémit et ses coins se rabattent violemment sur le fils d'esclave. C'est une vieille peau, elle n'aura pas la mienne, se dit Damanais en l'esquivant. Cette agitation dévoile un passage derrière la tenture. Elle s'agite vivement et s'en prend à Asinius. La carpette rate. Damanais veut y faire la peau, il a pris une torche et tente en vain de griller cette vieille peau. D'autres tentures ont glissé au sol et se relèvent pour nous attaquer. C'est une mêlée de peau.

Aimeric, sûr de sa puissance, s'interpose et d'un bon coup de spate tranche en deux un ennemi. Il doit faire face maintenant à deux adversaires qui lui assènent un revers sanglant. Le grand Aimeric est dépouillé en un coup. C'est une grande interrogation pour ce vétéran, une tenture de peau m'a fait la peau ? Il se retire de la mêlée, gravement blessé. Tout ce bruit et cette agitation ont réveillé le grand sorcier. Il sort, dénudé, avec sa couronne de clous et sa dague mauve à la main. La foudre s'abat sur Damanais. La dague irradie, elle fond les chairs en ignorant la protection des armures. Une grande chauve souris maigre apparaît derrière son maître. Elle se jette sur Belasir. Milonius est possédé et veut embrocher Asinius qui se défend à grands coups de bouclier. Une patrouille arrive du couloir. La situation est critique. Le fils d'esclave achève une peau tannée. Galierus et Corvus tapent sur le sorcier mais sa dague absorbe les dommages. La patrouille se mêle aux débats. Tullius Corvus, blessé, met un genou à terre et semble attendre le coup de grâce. Belasir a quelques tours dans sa besace et la chauve souris vole beaucoup moins bien. Enfin, Damanais, d'un coup puissant, perce le torse du grand sorcier. Un liquide noirâtre gicle sur ses assaillants, puis il disparaît comme volatilisé...

La naissance de Fenalik .



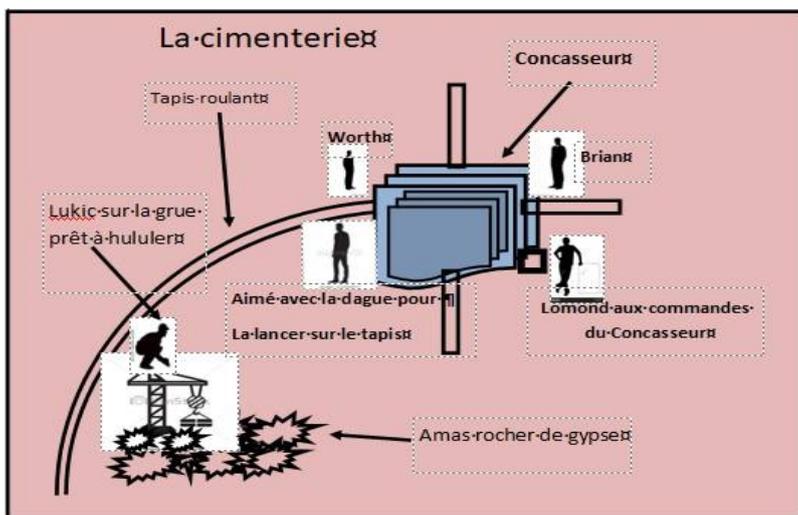
Les tentures, les démons, les zélotes goths tombent à terre, morts. Asinius procure les premiers soins. Couvert du sang noir du sorcier, Tullius Corvus semble hébété et tombe dans un coma profond. C'est Galierus qui note la suite de cette histoire. De retour au fort, la maladie a disparu, nous sommes des héros et Corvus sorti de son coma reste très faible.

Notre mission réussie, nous rentrons à Roma Nova. Le magister écoute notre rapport, nous lui remettons la dague maudite. Il nous annonce que notre Capitalum sera abondé d'un an de solde. Fin avril 330, Roma Nova se prépare à devenir la capitale de l'Empire. Tullius Corvus convole en juste noce et nous a convié à la fête sur une luxueuse barge. Sa femme à ses côtés, notre chef est très fier mais nous savons qu'il est encore très affaibli. Il a une coupe dans les mains, il la lève face à ses convives et porte un toast. Il crie « *Falcones Fortes* » et tous les invités boivent leur coupe en réponse. Il jette sa coupe, sort une dague et égorge sa femme. Il se rue ensuite sur les quelques convives qui n'ont pas bu à leur coupe. Pour les autres, ils sont au sol, bavant et agonisant, tous empoisonnés à l'arsenic comme nos chers héros. Ainsi vient de naître le maudit Fenalik.

Worth referme le tome en souriant à son assistance attentive. Nous sommes à quelques heures de l'aube du 17 février 1923. Soudain, un souffle accompagné d'un bruit métallique sort de la cheminée, propulsant flammèches et brandons ardents dans le salon. Tout le monde s'écarte et esquive cette nuée en se cachant derrière le canapé. Les lumières s'éteignent. Worth sort son Luger et tire vers le foyer, sur quoi ? sur qui ? Des coups de feu claquent à l'étage, là où veille Houdin avec les malles. Lomond et Aimé se précipitent. Lukic, à l'abri du canapé, sort son bâton clouté. Ils ont fait du bon boulot à l'hôpital de Trieste.

Brian, flegmatique, se relève et ouvre les fenêtres pour aérer la pièce sous l'œil circonspect de Fu. À l'étage, nos deux compères rentrent dans la chambre sans prévenir et se font tirer dessus, sans gravité, par le cerbère des malles. Celle de l'artefact est ouverte et les morceaux du Simulacre sont proprement alignés sur le lit. Houdin raconte que la malle s'est ouverte toute seule et les pièces se sont gentiment rangées en bon ordre sur le lit, sûrement l'œuvre du comte Fenalik, venu vérifier où nous en sommes de la récupération des pièces du Simulacre. Dans le salon, la lumière revient et la fumée se dissipe. Quelque chose luit dans les flammèches de la cheminée. Nous sortons l'objet avec une grande pince, le Min Sahis. Cela confirme que le comte nous instrumentalise et une fois le Simulacre complet, il nous fera la peau.

Que faire du Min Sahis ? Les avis divergent. Pour Dieulevin, c'est un artefact puissant qui nous sera utile pour combattre les écorcheurs, voire le comte. Mais l'écossais vitupère tel un missionnaire haranguant un peuple indigène, « *Il faut effacer cette trace maléfique et démoniaque* ». Malgré l'opposition farouche du docteur, nous nous préparons pour aller à la cimenterie détruire la dague. Houdin et « Ombre de Jade » resteront au relais pour garder les malles.



On surplombe l'usine, une tactique est mise en place. Tout est prêt, même Lukic sur la grue, prêt à hululer pour nous prévenir d'une intrusion ou d'un danger.

Le tapis est mis en branle, le concasseur, à pleine puissance, ronronne. Aimé lance à regret le Min Sahis sur le tapis qui l'emporte vers sa destruction. Soudain, le cri de la chouette retentit. Tout le monde se cache sauf la chouette serbe qui, dans une gestuelle genre langue des signes, nous fait

comprendre que sept sbires progressent en éventail pour nous encercler. Le concasseur émet des crissements douloureux avec des barrissements d'éléphant. Ça coince !

Un combat au pistolet s'engage, Lukic, de sa position haute, fait des merveilles. Lomond, aux commandes du concasseur, tente de savants réglages alors que des éclairs jaillissent de la machine suffocante. Un nuage se forme au dessus de la cimenterie. Les loups de Vinkovci s'enhardissent et foncent sur nous. L'artefact finit par céder et explose dans un chaos titanesque, des milliers d'éclats sont projetés dans un souffle infernal. Tous ceux qui étaient à proximité de la machine tombent inconscients, agonisants. Seul Lukic est sain et sauf. Il en profite pour abattre le chef de la secte. Les autres tombent dans un cauchemar où ils sont attachés et gentiment dépecés par des petites bêtes. La folie ronge leur cerveau. Le serbe est au sol et achève les assaillants que le souffle a jeté à terre. Ensuite, il s'occupe de ses camarades pour les éloigner de ce monstre mécanique fumant et éructant. Il les charge un à un dans le camion et s'éloigne alors qu'au loin, les premières sirènes retentissent.

Belgrade, au musée

Nous reprenons peu à peu nos esprits, la presse fait état d'un accident à la cimenterie, une machine a explosé mais rien sur les morts. Le Professeur passe du temps à gratter le bas de son pantalon pour en récupérer la poussière et la mettre dans un petit bocal pour de futures analyses. Nous décidons de quitter Vinkovci et de nous rendre à Belgrade via l'Orient-Express pour y rencontrer le conservateur du musée, Millovan Todorovic. Le 17 février, à 15h, nous montons dans le luxueux train. Enfin un peu de calme et de confort avant l'arrivée dans la capitale serbe, le 18 février au petit matin !

Nous sommes assaillis par une multitude d'enfants qui mendient ou proposent des services improbables. Nous fuyons littéralement la gare pour nous rendre à pied au superbe hôtel Moskva. Nous nous installons et après quelques ablutions nous nous rendons au musée national de Serbie. « Esprit d'Ail » souhaite faire des emplettes (gousses d'ail, crucifix, eau bénite, etc...). Houdin s'installe sagement sur les malles. Le musée est un grand édifice néogothique, l'électricité lui apporte incontestablement un aspect moderne. Il est réputé pour ses superbes collections de statues antiques.

Nous déambulons au milieu de centaines de statues, le Professeur Worth en fin connaisseur est très surpris de la superbe conservation des œuvres qui, pour certaines, ont plusieurs millénaires. D'autres ont été superbement restaurées, du grand art s'exclame Lomond. Un quidam circule dans les couloirs, un panneau au-dessus de la tête, il y est écrit « Professeur Worth ». Le nabot se fait connaître et nous voilà guidés vers le bureau du conservateur, le Professeur Todorovic. Son bureau sert aussi d'atelier de restauration, très bien équipé d'outils modernes. Une dizaine d'étudiants s'affairent sur des faïences et autres poteries. Le conservateur, 48 ans, assez grand, est un homme affable. Worth fait les présentations et n'oublie pas d'insister sur la présence de Brian du « Times ». Lukic sympathise avec les étudiant(e)s. Il apprend que seul Todorovic s'occupe des statues, mais ils ignorent la source de ses approvisionnements réguliers de statuaires. Ils savent par contre que le conservateur alimente aussi des marchands privés en œuvres d'art. Worth, tout en rond de jambe, invite Todorovic à un repas, ce soir au célèbre Hôtel Europa. Le conservateur est ravi, il accepte l'invitation. Nous comptons profiter de cette invitation pour fouiller le domicile de Todorovic. Lukic qui fait très couleur locale se charge de repérer les lieux.

À 21h, la coquette maison est vite fouillée. Au fond d'une armoire, caché dans un double fond, nous trouvons un uniforme de parade d'un lieutenant de l'armée serbe, avec le portrait d'un homme jeune, qui a un air de famille avec le conservateur. Peut-être son fils ? Fin de la fouille.

À l'hôtel Europa, le conservateur en tenue de soirée est venu avec sa femme, Olga. Fu en grande tenue de geisha fait son effet. Classe et exotisme sont au rendez vous. Le nabot profite de la situation pour essayer de tirer les vers du nez du Professeur. La conversation habilement menée tourne autour des statues, leurs provenances, leurs restaurations, etc... Todorovic n'est pas un archéologue de terrain, c'est un gestionnaire avisé avec un gros fond nationaliste. Il a un permis officiel de négoce des œuvres d'art. Compte tenu de la qualité exceptionnelle des statues qu'il reçoit, il garde son approvisionnement secret. Il vend même régulièrement des statues aux plus grands musées du monde, dont le British Museum. Entre une danse et un chant, « Etiole d'Azur » fait le siège du conservateur, sa vie, son œuvre, etc... L'évocation d'un enfant semble un sujet sensible, le conservateur se referme, gêné de parler à égalité avec une femme, qui plus est, étrangère. Worth aborde finement les pièces du Simulacre de Sedefkar. Todorovic a un vague souvenir d'une correspondance qui mentionnait l'existence d'un bras du Simulacre. Todorovic et sa femme se retirent en remerciant leurs hôtes, le conservateur finit par un proverbe serbe : « *Notre passé est sinistre, notre présent est invivable, heureusement que nous n'avons pas d'avenir !* »

Le 19 février, la presse ne nous apprend rien. Nous nous dispersons pour être plus efficaces sauf Houdin et Lomond, très fatigués, qui assurent la garde des malles. Fu, Worth, et Lukic se retrouvent devant un immeuble miteux où une vilaine boîte aux lettres clame : « Bureau des trésors nationaux ». Au bout d'un couloir borgne, une porte, un petit bureau et au centre, un petit homme submergé par les dossiers qui forment des piles imposantes. L'homme relève la tête, il est laid, un regard veule et méchant. Une grande tache de vin coule de son front dégarni. « Libellule Azur » papillonne des yeux et use de ses atours, elle se lance dans des explications alambiquées. L'homme coupe court et propose du thé. Elle accepte, reprenant vite son argumentaire sur l'obtention d'une autorisation de commerce des antiquités. « Niet » répond le gnome, qui prend le temps d'argumenter : 1/ vous êtes une femme. 2/ vous êtes étrangère. 3/ vous n'avez de recommandations ni du musée national ni de votre ambassade. 4/ verser la somme de 10 000 dinars. 5/ finaliser l'autorisation auprès du conservateur du musée national.

Heureux d'avoir percé les arcanes administratives, Worth se précipite au musée national et n'a aucune peine à convaincre Todorovic de le parrainer pour sa demande. Ensuite, un saut à l'ambassade britannique, et nous voilà, dans l'après-midi, de retour face au petit fonctionnaire circonspect. Il finit par tamponner le sésame. Retour au musée auprès du conservateur qui réclame 50 livres sterling pour valider l'autorisation de détenir le bras de Sedefkar et de le transporter sur le territoire Serbe. Worth s'exécute et reçoit une quittance et la fameuse autorisation validée par le conservateur. Todorovic ne sait pas où se trouve le bras mais il donne le nom de son pourvoyeur. Il s'agit d'un pope, Kristijan Filipovic qui réside à Orasac, un gros village à 60 km de Belgrade. Le pope est un ami d'enfance de Todorovic, ils ont fait leurs études ensemble et il lui vend régulièrement de superbes statues.

Tout le monde se retrouve à midi à l'hôtel pour un bon repas composé de *srpska zakuska*, fromage/charcuterie : deux ou trois variétés de saucisson de porc, dont le plus fameux est la *čajna kobasica*, *pršuta* ou *pečenica* (jambons du pays) sont servis accompagnés de poivrons, d'œufs durs, de petits pains et de fromage, le tout arrosé d'un excellent rouge issu du Prokupac, cépage qui donne des vins rouges tout particulièrement friands. La route pour Orasac n'est pas facile, il faut prendre un tortillard et ensuite quelques heures de marche sur des chemins où les brigands font « bombance ». Orasac est un haut lieu historique, c'est dans cette ville qu'a été lancée le 14 février 1804 la révolte contre le joug ottoman. Mais c'est aussi une ville antique où l'on peut encore voir les ruines d'un temple ancien dédié à la fertilité, des légendes sombres circulent sur ces temps reculés.

« Durant une expédition sur nos frontières, nous découvrîmes dans le temple-bordel de Cybèle de la forêt de Mésie des activités si ignobles et contraires à l'esprit chrétien que sa destruction par le feu s'est imposée comme seule réaction saine. Les drongaires relatent que certains de leurs hommes ont distingué l'esprit de la déesse païenne dans la colonne de fumée.

- Tel un Titan, elle hurlait de plusieurs voix, ses cheveux ondulant comme s'ils étaient pris dans une tempête. Les plus peureux prirent leurs jambes à leur cou, mais le matin, dans les cendres du temple, il ne restait plus rien. »

Périple pour Orasac

En début d'après-midi, nous nous affairons pour les préparatifs de départ. Fu n'oublie pas sa valise contenant les colliers d'ail, les miroirs, les épieux en bois, l'eau bénite et tout le saint-frusquin. À la gare de Belgrade, nous entrons dans un capharnaüm indescriptible fait d'un peuple bigarré, de bêtes de ferme dans tous les sens, de bruits et d'odeurs. Enfin, nous nous calons dans le tortillard au milieu des animaux et des gens. Lukic avise une place mais un superbe coq noir y trône, le défiant de son regard perçant. Le serbe tente de le chasser, en vain. Cela fait beaucoup rire la populace, Lukic finit par avoir raison du volatile par un superbe lancé de veste. Sur ces entrefaites, la propriétaire du coq s'en mêle et récupère son volatile. Il s'agit d'une très vieille femme tordue par le poids des ans et plus ridée qu'une pomme blette, mais des grands yeux bleus expressifs brûlent au fond de ses orbites. Elle se dit voyante et propose à Lukic de lui révéler son avenir. Elle sort un œuf, le pose sur la tête du boxeur et le fait tourner.

« Vous avez fait un long voyage, méfiez-vous de celui que vous ne voyez pas. Un homme ami est en fait votre ennemi. Vous cherchez quelque chose qui est entier et qui est maintenant déguisé. Attention à l'homme aux trois visages. Le fer vous apporte la sécurité mais aussi de nouveaux dangers. Ils sont trois plus âgés que l'homme ! »



La vieille se tait, très fatiguée, son coq est figé dans une posture hiératique, les yeux révulsés. Lukic veut acheter le coq, la vieille refuse, mais un beau billet de dix dinars a raison de ses réticences. Son regard tombe sur Worth, affalé sur son siège. Elle s'exclame en passant devant lui :: *« Ce n'est pas un homme, ni une femme, juste un être mal fait, pas fini et étranger »*. Peut-être le connaît-elle ?

Changement de train dans la petite gare de Mladonevac qui est proprement infestée d'une nuée de jeunes gitans. Ils se ruent sur nous pour mendier tout en faisant nos poches. Lomond réagit mal et fait pleuvoir des « mandales » dans le tas. Le temps se fige, le silence entoure l'écossais, la piétaille s'égayé comme une volée de moineaux friquets. Lomond, toujours suspicieux, demande à tout le monde de recompter ses doigts. C'est ballot pour Aimé à qui il n'en reste que neuf !

Enfin le tortillard pour Arandjelovac fait son apparition, il est moins bondé et met 1h30 pour rallier une bourgade sans gare du nom de Kopljare. C'est là que nous descendons, Orasac se trouve à une dizaine de kilomètres par un chemin de campagne. Nous négocions un charreton avec deux mules pour 20 dinars et vers 18h nous sommes en vue d'un village typique niché dans un vallon arboré.

Notre arrivé fait sensation, surtout « Aigle du Vent ». Les serbes sont surpris et flattés de notre intérêt pour leur humble village .Nous présentons notre recommandation du Professeur Todorovic. Le maire Todor Nedic met les villageois à contribution pour loger autant de gens d'un coup.

Dans la forêt millénaire

Le pope Filipovic arrive enfin. La quarantaine débonnaire, il sourit tout le temps et maîtrise bien l'anglais ce qui est fort utile dans cette situation. Au final, nous sommes quatre à loger chez l'homme d'église, Dieulevin, Brian, Lukic, et Worth pendant que les trois autres, Lomond, Fu, et Houdin logent chez le maire.

Le pope nous présente sa femme Anna, une très belle femme, plus jeune que lui. Ils n'ont pas d'enfant pour égayer leur triste maison. Très vite, Filipovic ne fait pas mystère de sa source d'approvisionnement en statues de qualité. C'est une très vieille femme, l'ancienne institutrice qui vit seule avec sa petite fille dans la forêt. Elle lui amène régulièrement des pièces qu'elle trouve dans les alentours. Le pope nous indique le chemin jusqu'à sa mesure.

Chez l'édile, la maison respire la joie de vivre d'une grande famille joviale et la cuisine est délicieuse. Vers la fin du repas, une jeune fille accompagnée d'une matrone fait son entrée et monte à l'étage, suivies par les femmes de la maison. Todor Nedic sort une cruche et des petits verres pour servir le Rakija, une eau de vie à base de jus de fruit fermenté. Tournée générale, les hommes chantent en levant leurs verres. Les femmes finissent par redescendre et sortent sur la place rejoindre une foule de gens, flambeaux à la main. La jeune fille a revêtu une robe de feuilles, sa peau est couverte de boue et elle est coiffée d'une couronne de laurier. Toute cette agitation a fait sortir les villageois hors de chez eux. Chez le pope, Anna nous exhorte de rester tranquille, c'est une cérémonie païenne, de la sorcellerie. Anna, très agitée, se couvre d'une grande cape et finit par sortir sur la place. Filipovic, très gêné, nous explique que c'est une très ancienne coutume, liée à la fertilité des moissons. Nous nous retrouvons tous sur la place. Anna harangue la foule et houspille les gens, quelques uns finissent par rompre les rangs et partent avec elle. Un groupe de gitans forme un cercle au milieu de la place et entoure la jeune fille. Elle est accueillie par une vieille gitane. Une procession va par les rues de maison en maison. À chaque arrêt, la vieille verse de l'eau sur la tête de la jeune fille. Au bout d'une heure, de retour à la grande place, une grande bassine d'eau est posée sur des braises et la vapeur lui fait un grand halo. À l'abri de grandes serviettes, la jeune fille se dénude et pénètre dans l'eau chaude. Elle en ressort peu de temps et la cérémonie est vite terminée. Nos aventuriers en profitent pour poser quelques questions aux villageois présents. Les gitans ont un camp à l'extérieur du village et cela depuis des lustres. Selon Worth, « *tu tues un gitan, tu attends un peu, il repope...!* » Surement les effets de l'alcool ! Sur la vieille de la forêt, nous apprenons que sa petite fille est en fait une enfant abandonnée qu'elle a recueillie il y a 25 ans.

Le 20 février au matin, il n'y a pas de presse. Le pope met par écrit l'itinéraire pour la cahute de la vieille illustré d'un schéma explicite. Chez le maire, une jeune fille confie en catimini à « Ange d'azur » une flûte en os. « *Gardez la précieusement, elle vous protégera des esprits maléfiques de la forêt.* »

Vers 11h, tous nos sens aux aguets, nous sommes à l'orée d'une forêt sombre très ancienne, les arbres y sont impressionnants et le sous bois dense. Outre les lourdes odeurs habituelles, il s'en dégage un sentiment de mystère, de peur enfouie, ancestrale. Nous progressons sans difficultés en suivant les indications du pope. Soudain, couvrant les relents de moisissures et de champignons, nous sentons l'odeur du bon pain fraîchement cuit. Ce Cicérone odorant nous guide vers une clairière où se trouve une jolie maisonnette et son toit de chaume, avec un beau jardin et sa clôture de bruyère, comme dans les contes de fées ou de sorcières. Dans le potager, une jeune femme chantonne. Lomond et Fu se cachent aux alentours. Lukic interpelle la jeune femme en serbe, elle s'appelle Kcerca. Elle nous accueille et nous propose une tasse de thé. Sa grand mère n'est pas là, elle fait sa promenade dans la forêt mais elle ne devrait pas tarder. Nous entrons dans la maisonnette.

Dans les entrailles du monstre

Sur une cuisinière à bois, des galettes de pain finissent de cuire. Des statues ont envahi tous les recoins de la cahute, laissant peu de place aux rares meubles. Une grande mansarde ajourée qui sert de faux plafond est remplie d'un bric à brac de bazar oriental. Le Professeur Worth en reste bouche bée. *« Il y a là des pièces, de l'Antiquité au Moyen Age, toutes de qualité et bien conservées. »*

Une vieille femme fait son entrée et ne semble pas surprise de voir tous ces étrangers dans sa maison. Elle est légèrement voutée, son visage est couvert de gros grains de beauté et deux grands yeux brillants nous scrutent un à un. Elle parle brièvement à sa petite fille dans un patois inconnu d'où s'échappent quelques bribes de serbe. Dans un anglais moyen, elle nous demande si nous resterons pour le repas.

Nous acceptons l'invitation et Dieulevin se lance dans des explications sur le pourquoi de notre visite et sur la quête du bras du Simulacre de Sedefkar. La vieille acquiesce, elle a beaucoup de bras, d'ailleurs, cela va nous coûter un bras pour l'avoir, ricane-t-elle, en montrant la mansarde. Aimé dans le pèle mêle de membres divers aperçoit un bout de bras d'une couleur opalescente. Il en est persuadé, c'est bien le bras manquant du Simulacre. Sans hésiter, il monte sur le grand bahut et attrape l'objet. C'est là que l'affaire tourne au vinaigre. Toutes les pièces inertes s'animent, elles sont de chair et s'agitent dans une aura iridescente. La vieille, d'un puissant coup de hanche, bouscule le bahut déséquilibrant le docteur. Elle s'empare d'une grande pelle à four, immense, pour y recueillir Dieulevin. À ses côtés, le four de la cuisine s'ouvre en une grande bouche ardente prête à avaler un homme. La jeune fille dans son coin rit tout en psalmodiant des mots inconnus.

Dehors, un peuple de lièvres sauteurs décharnés fait son apparition. « Nuage Noir » s'emploie à débiter les léporidés avec son Katana. Au fin fond de la forêt, quelque chose d'énorme s'est réveillé et fonce vers la chaumière dans un nuage de débris d'arbres et de végétaux. Lomond monte sur le toit de chaume et il lui semble que la maison se soulève du sol. À l'intérieur, c'est le chaos. Lukic boxe Kcerca en vain, elle évite tous les coups. Le sol et les murs de la maison se sont ramollis et vibrent en pulsant.



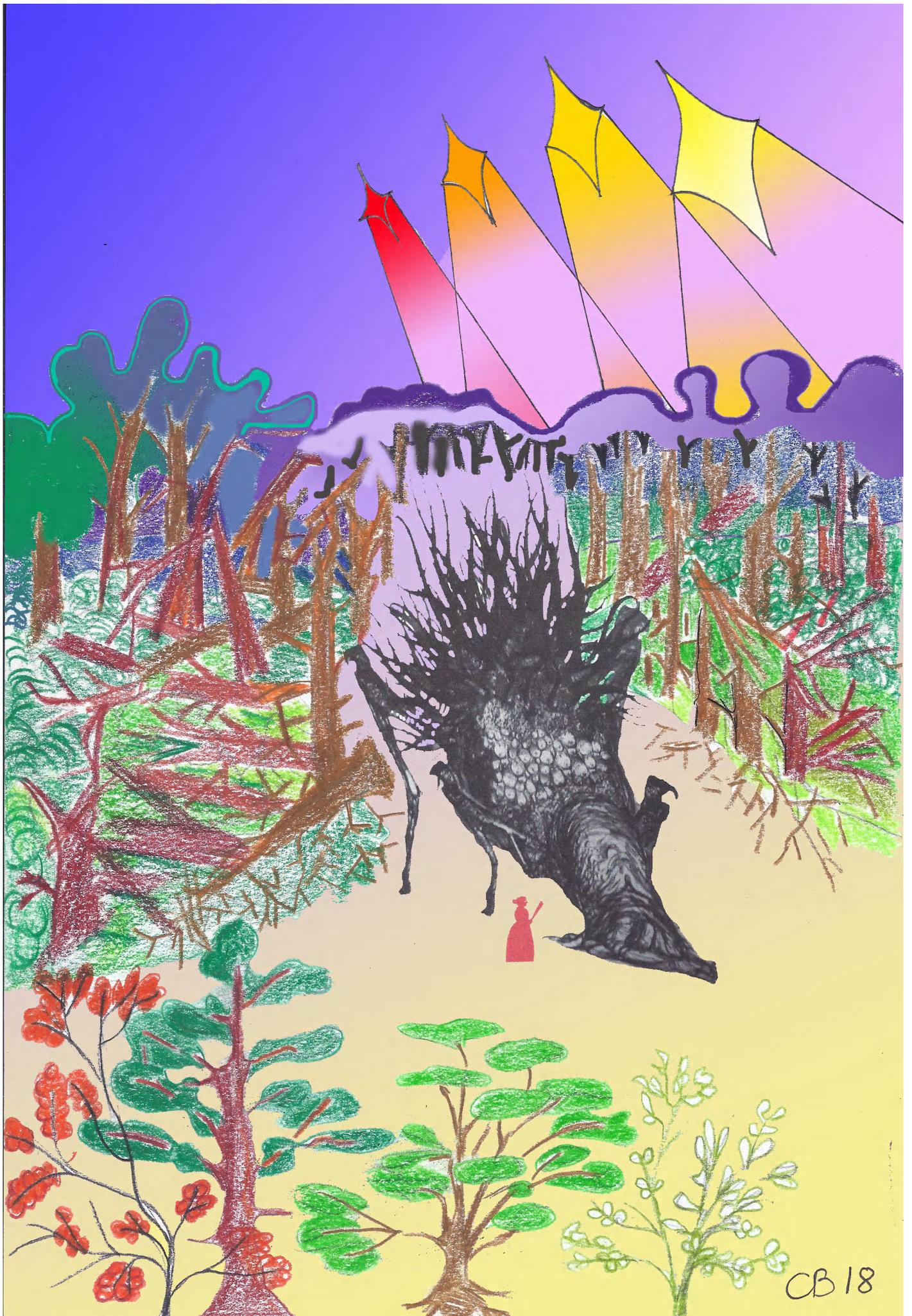
Dieulevin, par réaction et par peur, se lance dans une grande roulade arrière. Cette manœuvre de haute voltige, prodige, réussit et voilà le docteur de l'autre côté de la sorcière et de sa pelle avec l'artefact dans la main. Worth ricane en sortant sa canne épée pour embrocher la vieille.

Nous sommes enfermés à l'intérieur d'un monstre avec une sorcière, ce n'est pas une bonne idée ! « Esprit de Jade » comprend la situation. Elle sort la flûte en os et en joue doucement. Lomond saute du toit, le chaume se mue en viscères suintant d'acide. L'écoissais est prêt à lancer un cocktail Molotov. À l'intérieur, des flots d'acide suintent des parois. Les deux femmes ont disparu, happées par un ulcère. Dans un hoquet géant, les aventuriers sont à leur tour aspirés et recrachés par un sphincter à l'extérieur, comme des étrons. Ils sont englués dans des sucus gastriques. La jolie haie de bruyère n'est plus qu'un enchevêtrement d'os. Une chose ancienne et vénérable se tient dans la lumière du monde, elle est proche de son congénère qui achève sa fantastique métamorphose. Un être cauchemardesque, un titan hirsute, un hybride d'escargot et d'épines géantes.

Fu part devant en éclairieuse, elle court tout droit sans savoir où elle va, suivie par le reste de la troupe. Lomond ferme la course. Dans la clairière, un monstre géant se dresse sur ses quatre pattes et au milieu se tient Kcerca qui porte la vieille.

Les aventuriers se regroupent un temps pour s'orienter, mais c'est compliqué dans une forêt dense que l'on ne connaît pas. La fuite hasardeuse continue, mais Worth est un poids mort, il traîne derrière, haletant, le teint bistre. Des arbres s'écroulent dans un grand fracas auréolé d'un nuage de poussière végétale. Lukic se résout à porter le nabot, Fu embouche la flûte, mais celle-ci éclate, plantant de douloureuse échardes dans les lèvres délicates de la geisha, la voilà parée d'un rouge à lèvres naturel. La situation est critique. La forêt se révolte et nos aventuriers au milieu de cette tourmente ne savent où aller. Lukic entend un sifflement de flûte, il indique la direction et tout le monde reprend sa course folle. Soudain des salves de chevrotine sifflent au dessus des têtes de nos héros qui se jettent à terre. Trois gitans armés font leur apparition et nous demandent de nous relever en levant les mains. Ils nous fouillent et récupèrent nos armes. L'écoissais échappe aux gitans grâce à une élégante roulade et se tapit dans l'ombre, un peu à l'écart. Les gitans nous demandent de les suivre rapidement car la forêt est toujours agitée de soubresauts. Nous sortons du piège sylvestre. Ils nous mènent directement à leur campement fait de maisonnettes et de roulotes. Lomond, méfiant, reste caché. Nous sommes bien accueillis et on nous rend nos armes mais, stupéfaction, une gitane attire nos regards, Kcerca se tient là devant nous. Worth l'appelle par son nom. Cela déclenche la colère des gitans qui en un instant entourent le Professeur. En fait, elle se nomme Shura, il y a méprise. Kcerca était la sœur jumelle de Shura, mais elle a été emportée, il y a fort longtemps, par un ours. Lukic intervient et explique aux nomades la situation et l'existence de Kcerca, assujettie par la sorcière. Les gitans sont furieux, ils réclament la vengeance de sang, on ne touche pas aux enfants. D'ailleurs ils nous révèlent pourquoi ils sont là, depuis si longtemps. Dans des temps très anciens, leurs ancêtres ont reçu une mission sacrée, protéger le village et sa communauté des méfaits de la Baba Yaga (la sorcière). Le rituel de fertilité fait partie de cette protection. Du coup, nos héros pensent en cœur que la popette Anna est suspecte de complicité avec la sorcière.

Les gitans sont bien décidés à en découdre, ils s'arment et nous demandent si on veut les aider. Nous voilà partis sur le sentier de la guerre avec une vingtaine d'hommes. Dans la clairière, plus de maison, seule la dalle du sol atteste de son existence, le potager corrompu fini de se consumer. La dalle est en fait une mosaïque romaine. Selon Worth, elle a une vague thématique aquatique, mais à y regarder de plus près, c'est un amas de phallus couillus et éjaculateurs, les restes du fameux temple de la fertilité. Les recherches ne révèlent aucune trace ou piste exploitable.



CB 18

Meute de poules noires et meurtres dans l'Orient-Express

Les gitans ont perdu la raison. Ils décident de battre la forêt sans savoir où chercher. Cela pourrait durer mille ans. Worth est tellement fatigué qu'il veut s'asseoir sur un tronc d'arbre coupé mais le nabot loupe sa cible et se retrouve cul par-dessus, penaud et courbaturé. « Lumière Céleste », par respect pour la pugnacité et la fierté des gitans, leurs offre son Katana. Un vieux gitan nous ramène au campement où nous empruntons un vieux camion brinquebalant mais qui tourne comme une horloge pour revenir au village. Sur la place, le pope Filipovic tient dans ses bras le corps desséché de sa femme Anna. L'homme est en pleurs et il tient des propos incohérents, prêt à sombrer dans la folie. Lukic, Brian et Worth entourent le prêtre éploré quand, du coin de la place, surgit une meute de grosses poules noires. Worth crie « Ça a popé ! » avant de se réfugier avec d'autres dans l'église. Lomond et Dieulevin remontent dans le camion bien décidés à écraser ces volailles caquetantes et agressives. Fu, quant à elle, trouve un refuge temporaire sur le rebord de la fontaine. Mais le refuge est précaire et plusieurs volatiles s'y perchent. « Roseau Céleste » s'envole d'un bond puissant pour atterrir grossièrement sur la bâche du camion. Difficile d'écraser ces oiseaux avec le camion, et finalement, des villageois armés d'objets contondants font le ménage et égayent ces poules. Dans l'église, le Professeur explique à grands traits à Filipovic la Baba Yaga, sa petite fille et le lien qu'entretenait sa femme avec les sorcières. Nous faisons nos adieux au village et repartons en camion pour la gare la plus proche avec notre trophée.

Nous sommes de retour à Belgrade le 21 février en fin d'après-midi et à 11h du soir nous embarquons pour Sofia prenons à bord de notre cher Orient-Express. Nous comptons y trouver la dernière pièce du Simulacre, la tête. Le trajet est long et il y a un arrêt pour la douane prévu à Nis-Crveni Krst. Dans la nuit, le train traverse un orage violent, un curieux à la fenêtre aurait pu voir entre deux éclairs « *le monstre chaumière* » suivre le train, avec comme cavalière échevelée la Baba Yaga. Au petit matin, arrêt à la frontière bulgare pour le contrôle douanier, un cabanon avec un potager attire notre attention car d'étranges racines émergent. La sorcière nous suit et attend son heure pour nous faire la peau. Le train repart. À midi, nous nous rendons au salon restaurant pour déguster un bon repas. Nous croisons un homme grand, mal fagoté, qui regarde des photos. Nous reconnaissons immédiatement les fouilles de la tombe du croisé à Vinkovci. Il a devant lui un parchemin en latin et un carnet de notes où on peut lire « Simulacre de Sedefkar, idole Dzhudzheta ». Une fois attablés, nous l'observons, il reste absorbé par ses travaux. Aimé commande deux coupes de champagne et se décide à parler à l'inconnu sous le regard médusé de ses compères, encore coincés dans leurs réflexions.

Aimé se présente en lui offrant une coupe. Il s'agit du Professeur Radko Jordanov, un ami de feu le Professeur Moric et de sa fille Jazmina, qui lui a confié la mission de poursuivre les travaux de son père. La belle brune a dressé de nous un portrait peu flatteur. On l'aurait battue et on lui aurait volé des parchemins et des objets ! De fait, l'homme ne nous apprécie pas. Soudain, des femmes haussent le ton et crient au scandale. Elles sont outrées et se plaignent du service auprès du majordome, leurs commandes de boissons ont été inversées, le serveur est en cause. Il se tient au côté de son supérieur qui calme les femmes et le gourmande sérieusement. Le serveur, sans autre forme de procès, sort une lame et égorge le majordome qui s'écroule dans une gerbe de sang. Le chaos envahit ce lieu de plaisirs et de calme. L'assassin s'enfuit. Fu, Lomond, et Lukic se précipitent à ses trousses. Les stylets de la nipponne sifflent dans les airs sans effet. L'homme se dirige vers le wagon des bagages où se trouve Houdin confortablement installé sur sa malle préférée. Il entend les cris et sort son arme de poing. Un homme entre et se précipite sur les portes extérieures. Il tient une hachette ensanglantée dans une main. Houdin très calme ajuste sa cible et fait feu deux fois. Le meurtrier s'écroule, raide mort.

L' œil regardait Dieulevin

Sur le cadavre, on trouve un carnet de commandes et une main droite coupée à hauteur du poignet. Quelques minutes plus tard, on découvre le corps du vrai serveur, la main droite coupée. Cette situation a le don de radoucir le Professeur Radko Jordanov à notre égard.

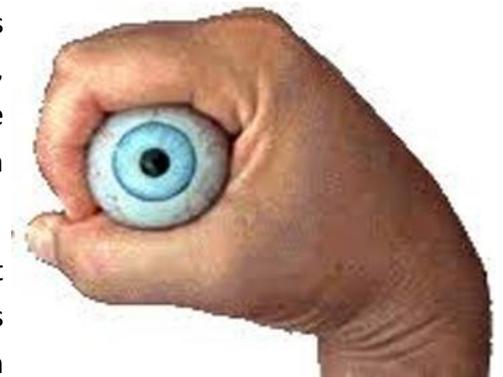
Dès qu'il arrive à Sophia à 19h, tout le train est consigné pour l'enquête de police. On nous installe dans les salons privés de la gare pour interrogatoire. Le major Christovan, un bel homme, la quarantaine énergique, et un regard perçant, nous apprend que ce n'est pas le premier meurtre de ce type dans la région. Depuis quelques temps, un groupe sectaire qui se fait appeler « les bouchers » commet des crimes précédés de mutilations. Le major nous laisse ses coordonnées pour le contacter.

Il neige, il fait froid, la ville est morte, déserte, il n'y a pas de carriole ou autre taxi en vue. Etonnamment, Radko nous propose son véhicule pour nous rendre à l'Hôtel de Bulgarie où nous allons séjourner. D'ailleurs, son appartement est tout prêt de l'hôtel. Lomond et Lukic échafaudent vite un plan diabolique. Après quelques allers et retours, nous voilà chaudement installés dans nos chambres. Fu, durant les trajets, fait du charme à Jordanov, elle apprend ainsi que le Professeur pense savoir où trouver la tête du Simulacre. Lomond et Lukic font le pied de grue dans le froid, en surveillant l'appartement de Radko.

À l'hôtel, tout le monde dort et Fu a déployé dans sa chambre tout son arsenal anti-vampire. Soudain, elle entend comme des grattements sur le parquet. Elle a juste le temps de crier, une main vient de lui sauter à la gorge. Aimé dort du sommeil du juste, une violente douleur éclate dans sa tête, on lui a arraché un œil. Cela s'est passé en un clin d'œil. Il a tout juste le temps de « voir » une main se glisser dans la cheminée. Le pauvre homme est atterré, le voilà une nouvelle fois diminué dans ses capacités. Quelle poisse, lui qui avait bon pied bon œil. Chez Brian, la main est sur lui, mais il réussit à s'en défaire et elle fuit par la cheminée. Chez Worth, la main passe, pas plus. Fu et Brian mènent l'enquête, ils trouvent des traces sur le toit et aux abords de l'hôtel. Dieulevin est conduit à l'hôpital où les médecins ne peuvent que constater qu'il a été énucléé très proprement, sûrement une main experte. Ils prescrivent de la morphine et du repos pour Aimé.

Les deux ladres en faction au grand froid sont convaincus que le Professeur dort profondément. Ils décident de visiter l'appartement. L'écossais crochète la porte. À part la salle à manger qui est à peu près bien rangée, le reste croule sous les livres, les papiers, les journaux, les artefacts, etc... La sacoche du Professeur est là, posée sur une table, Lomond s'en empare. De retour à l'hôtel, le Lord à la gueule cassée réveille tout le monde. On leur apprend l'attaque de la nuit. La sacoche contient un parchemin en latin qui parle des croisades, un carnet de note tout neuf avec quelques notes en bulgare, une lettre de Jazmina en bulgare, mais personne ne sait lire cette langue. Brian et Worth se mettent en quête d'un dictionnaire anglais / bulgare et rendent une visite de politesse à Jordanov en lui ramenant sa voiture. Le bulgare les reçoit courtoisement, il est au petit déjeuner, l'échange est bref, « *merci, au revoir* ».

« Lotus Lunaire » demande à l'accueil de trouver un guide qui pourrait lui faire visiter la ville. L'hôtel lui envoie un guide officiel. Ils partent en promenade et Fu en profite pour l'interroger sur l'idole Dzhudzheta. C'est une symbolique péjorative pour désigner quelqu'un de très laid, comme un ogre par exemple. Les légendes et les contes pour enfants en sont remplis.



Aimé le borgne porte un bandeau sur sa blessure, Worth l'accompagne au musée archéologique où il se fait connaître du conservateur qui est très flatté de cette illustre visite. Il met à notre disposition un étudiant pour nous aider dans nos recherches. L'homme perplexe nous autorise finalement à consulter les archives secrètes, non autorisées au public. À l'université de Sofia, Lukic et Lomond finissent pour trouver un vieux monsieur dégarni, Piotr Gomage, qui baragouine quelques mots d'anglais et veut bien leur servir de guide contre quelques billets. Brian Kitchen trouve un dictionnaire au journal local où il se présente comme journaliste du Times. Il sympathise avec les journalistes locaux, mais quand il aborde l'organisation des bouchers, tout le monde part vaquer à de multiples occupations.

À 13h, nous nous retrouvons à l'hôtel pour déjeuner. Nous traduisons difficilement la lettre de Jazmina qui parle de poursuivre l'œuvre de son père. Les notes font référence aux croisades et à l'ordre du bouclier. Nus consacrons l'après-midi à des recherches au musée et à l'université sur Dzhudzheta et Jordanov. À la fin de la journée, les résultats sont maigres. Jordanov est un historien médiévaliste sans histoire. Les Dzhudzheta serait aussi une race de nains primordiaux. Durant le repas, Dieulevin milite pour que l'on se fasse un allié du Professeur Jordanov. Worth écrit une lettre à son collègue pour qu'il nous aide à poursuivre les découvertes du Professeur Moric, surtout que nous avons satisfait à un de ses plus grands souhaits, la destruction du Min Sahis. Nous faisons porter la lettre chez Jordanov qui nous répond par une invitation chez lui à 18h. Worth et Fu se rendent chez le Professeur. Worth se fait mielleux et repentant, Jordanov accepte de collaborer avec nous à deux conditions. Nous devons restituer les parchemins que nous avons empruntés à Jazmina et retrouver sa sacoche avec ses notes.

Worth et Fu acceptent. Radko les informe qu'il tient une piste sérieuse pour retrouver la tête. Il y a quelque temps, il a lu un article qui mentionnait l'existence d'une tête en céramique en lien avec les Dzhudzhetas, mais il ne sait plus où se trouve l'article en question dans son capharnaüm. Qu'à cela ne tienne, le nabot et la geisha se lancent dans une recherche effrénée. Bingo ! L'article en question fait 63 pages, une thèse intitulée « Idole de Dzhudzheta, preuves de l'existence d'une civilisation antérieure à l'homme », écrite par Ivo Penev en 1908. Cet écrit fait suite à la découverte de la tête d'une idole et remet en cause nos théories évolutionnistes et le travail de bien des archéologues. Il s'ensuit une forte polémique. L'académie des sciences a confié l'étude de cette « thèse » au Professeur Thodor Mateev, une célébrité reconnue, qui, avant la fin de ses travaux, tua sa femme et ses enfants. Il les a pelés et a revêtu leurs peaux. La tête de l'idole se trouve encore à l'université de Sofia. Jordanov conseille à ses nouveaux amis d'aller voir le Professeur Chedenko avant toute tentative de récupération de l'artefact. Il va lui faire passer dès ce soir un mot de recommandation. Le souper et le briefing sont consacrés à prendre des mesures contre les mains voleuses d'œil.

Le 23 février 1923 au petit déjeuner, nous nous répartissons les taches. Aimé, bien amoindri, ira avec Lukic au musée poursuivre des recherches en bibliothèque. Le reste de la troupe se rendra à l'université pour rencontrer le Professeur Chedenko. Houdin restera sur sa malle bien sagement.

Le Professeur Chedenko est un petit homme racorni, comme Worth, un trait commun à de nombreux professeurs, donc. « Lumière des Fées » introduit brillamment le sujet et trouve les mots justes pour dérider le savant. Il parle de la tête de l'idole qu'il a examinée à maintes reprises. Au début, il pensait que c'était un canular de potache, mais, après examen, elle n'est pas réellement en céramique, plutôt une matière inconnue. Il s'est lassé et l'a laissée dans la réserve. Il leur propose de les conduire auprès de l'artefact, en empruntant un escalier en colimaçon qui démarre dans un coin de la pièce.

C'est une déroute, Waterloo, une Bérézina...

Lomond est resté en retrait, fasciné par les armures médiévales qui encombrant un couloir au bout duquel, soudain, retentit un épouvantable vacarme. Derrière les grands battants massifs d'une porte, nous découvrons trois corps baignant dans une mare sanglante. L'un d'eux est décapité. Des hommes tentent de s'enfuir par une fenêtre ouverte. Deux hommes se retournent vers nos aventuriers stupéfaits, et l'un d'eux lance une grenade. Worth se jette en avant avec le projet fou de renvoyer l'explosif à son propriétaire, il réussit brillamment. La grenade explose derrière la table renversée où se sont abrités les deux sbires, ce qui nous protège du souffle meurtrier.

Fu est retourné dans le couloir, ouvre une fenêtre, défait la grande ceinture de tissu (le Obi) qui fait 5 m de son kimono. Elle l'accroche solidement à la rambarde et descend en rappel. Mais le nœud glisse et elle chute au sol, sans gravité. Pendant ce temps, à un angle de la porte, le Lord écossais, en manque d'acte chevaleresque, s'empare d'une épée médiévale et de l'autre main brandit son pistolet. À l'autre angle, Brian ne fait pas dans la dentelle, il a déjà tiré deux fois. « Zèbre Écarlate » se relève et court dans la rue. Le nabot, sous une table, fait du mimétisme pour ressembler à un pied de table. Les sbires ripostent au canon scié. Ça calme nos ardeurs, nous nous planquons prudemment.

Dans la rue, la nipponne repère une voiture noire où montent deux hommes pendant que deux autres courent vers un camion garé non loin. Elle mémorise les immatriculations et part chercher le véhicule des aventuriers garé non loin. Brian enraye son arme et Worth sous sa table a tellement peu de visibilité qu'il a peut-être tué une mouche sans même le savoir. Lomond, malgré toutes les précautions d'usages qui sied au très grand baroudeur, a pris du gros plomb dans la cuisse. Il rampe lamentablement perdant beaucoup de sang. Le gnome jaillit de dessous sa table en faisant des roulades (comme quoi, tout arrive !) pour se retrouver sur Lomond agonisant. Il lui fait un garrot de fortune. Un des sbires en profite pour fuir par la fenêtre. L'autre se relève et, canon scié en main, fonce vers les aventuriers. Brian referme la grande porte et s'enfuit avec Worth, trainant Lomond. C'est une déroute, Waterloo, une Bérézina...

Fu qui n'a jamais conduit de voiture fonce dans la rue au volant d'une berline. L'aventure, c'est l'aventure ! Elle assiste à la récupération des deux derniers assaillants. La voiture démarre, suivie par le camion. Au premier croisement, une voiture s'encastre avec grand bruit dans celle des assaillants. Ça mitraille d'un coup, le major Christovan, une mitrailleuse légère à la main, arrose par rafales courtes les occupants du véhicule accidenté. Deux sont en soutien avec des winchesters, ce ne sont pas des touristes, eux ! La police contrôle vite la situation.

À la bibliothèque du musée, Aimé a soudain des visions. Il est dans une voiture fonçant dans la ruelle sombre d'une ville inconnue... Une douleur fulgurante vrille dans son orbite. Il est proche de l'évanouissement. Il préfère rentrer à l'hôtel avec le serbe.



Major Christovan

Dieulevin sous hypnose

À l'université, le calme est revenu. Il n'y a pas de survivant. Lomond est pris en charge par un médecin. Le Professeur Chedenko est décédé, sa mort est pour l'heure inexplicable. Christovan fait monter les aventuriers dans son véhicule et leur fait comprendre qu'il faut qu'ils parlent le moins possible, la police est infiltrée par les bouchers. Après des tours et des détours, les véhicules banalisés de la police se garent aux abords d'une boulangerie, le QG secret de cette unité spéciale de supers flics incorruptibles. À l'intérieur, on trouve des hommes déterminés, du matériel moderne et une ambiance de guerre.

Nous faisons le point avec le major. Il en conclut qu'il faut nous rapatrier ici avec nos malles. Nous sommes en danger à l'hôtel. Christovan parle de l'organisation sectaire des bouchers, des fanatiques qui alimentent l'Orient en esclaves et mutilent régulièrement leurs victimes en prélevant un membre ou un organe. Ils coupent les têtes et en font des trophées. Il y a sur place un « vrai docteur », Anatoli, qui prend soin d'un Lomond fiévreux. Le docteur Anatoli tient dans ses mains une petite boîte, elle contient un œil trouvé près de l'hôtel. Aimé se précipite, hélas, ce n'est pas le sien.

Lomond est subjugué par les armes disponibles dans le QG, notamment un Mauser C96 et son chargeur escargot et un pistolet Winchester aux performances énormes. Lukic s'intéresse aux bouchers et pose tout un tas de questions. Les bouchers sont une filiale de la secte de la chair que nous connaissons bien. Sur une carte de Sophia et de sa région, des punaises rouges indiquent les lieux où l'on a retrouvé des bouts humains. Curieusement, elles forment un ruban qui se superpose au cours de la rivière Vladaiska.

Le major est très surpris par notre récit de l'attaque à l'hôtel et de la lutte à l'université. Cela est surnaturel, c'est pour lui assez incompréhensible et tout nouveau. D'autre part, c'est la première fois que les bouchers s'en prennent à des universitaires et à des étrangers.

Worth a une brillance de l'esprit, ça peut aussi lui arriver. Dans son jeune temps, il a pratiqué l'hypnose. Si on applique ce procédé sur Dieulevin, peut-être que des souvenirs cachés remonteraient à la surface. Aimé se prête volontiers à l'expérience qui s'avère concluante.

« Il est dans une voiture qui fonce dans la ruelle sombre d'une ville inconnue. On s'arrête. Il a une boîte à chapeau sur les genoux. Nouvelle voiture, cette fois, le paysage change. Il est dans les lacets d'une route de montagne. Autour des vallées et des villages, un massif montagneux dessine la silhouette d'une femme couchée. Il arrive à l'entrée d'une haute caverne mal éclairée, semblable à une cathédrale taillée dans la roche. Les murs de cette gigantesque caverne sont composés de chaux, creusés par des rigoles qui coulent sans cesse, à moitié cachés par des nuages de vapeur. Des chiffres latins sont sculptés au-dessus d'images plus anciennes, des peintures rupestres représentant des mammouths, des cerfs et des hommes portant des bois. Une bouche aux dents acérées sculptée dans la pierre alors que les silhouettes vêtues de robes y entrent. La vision est terrifiante, du sang jaillit en explosions écarlates, des visages hurlent alors qu'ils sont déchiquetés, des membres sont arrachés du corps avec une force stupéfiante. Ces actes sont accomplis par une chose que l'on distingue à peine, un être maléfique aux contours flous. Finalement, la chose se précipite directement sur l'observateur puis disparaît tandis qu'une douleur intense explose dans son orbite. »

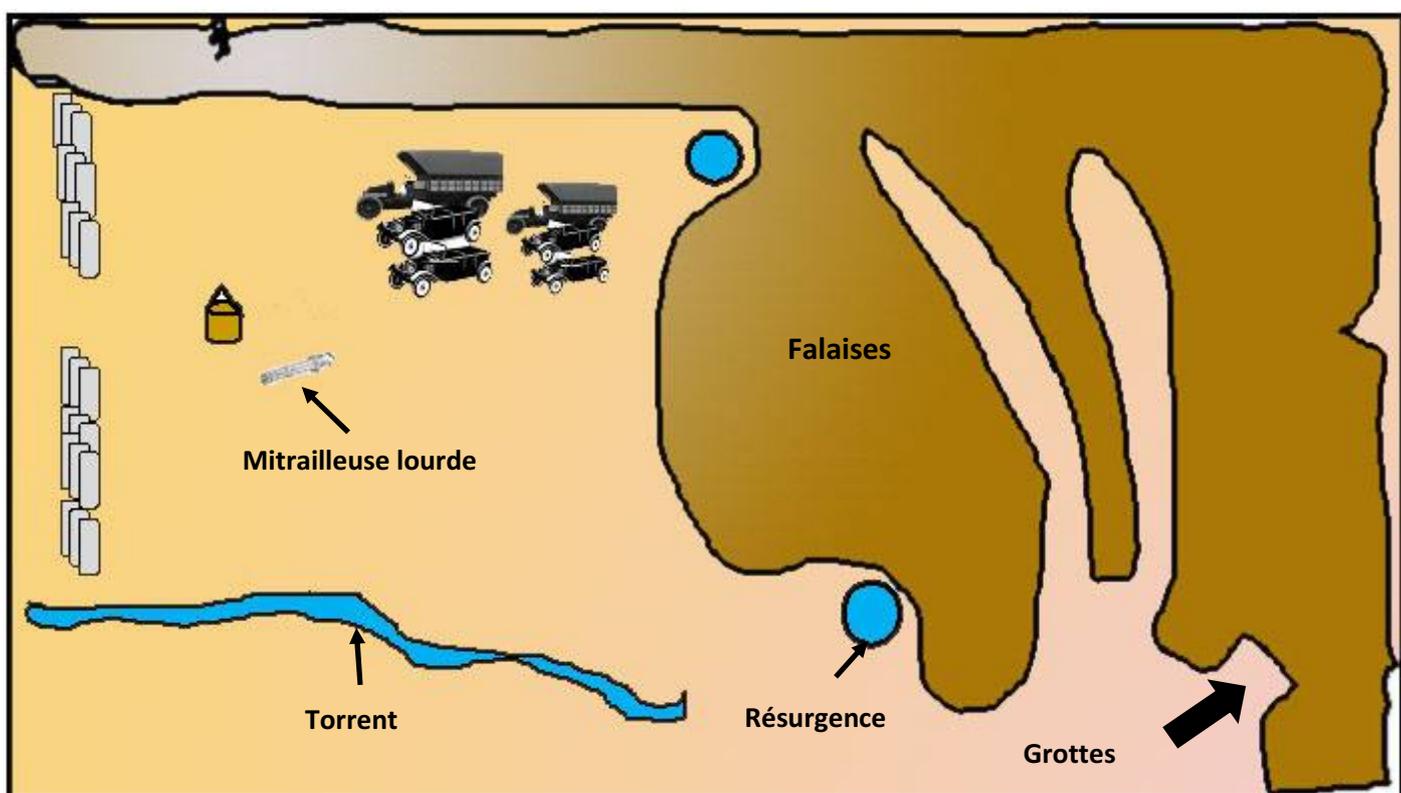
La douleur met fin à l'expérience. Christovan et ses hommes ont écouté le récit avec attention. Un policier pense que la chaîne de montagnes qui ressemble à une femme est sûrement les montagnes que l'on nomme « la vieille qui n'a qu'une dent » et les grottes sont celles de la vallée de Lescars.

Le major veut battre le fer tant qu'il est chaud et nous propose de le suivre pour la vallée de Lescars. Nous partons à 13h avec une partie de l'unité d'élite dans deux camions chargés de vivre et de matériel.

Grace aux visions de Dieulevin, le convoi s'oriente dans les montagnes jusqu'au village de Chukurovo, à quarante kilomètres de Sofia. Nous suivons alors une route empruntée récemment par de nombreux véhicules. Au bout d'un quart d'heure, un espace plat bordé par un torrent se dévoile. En fond, on distingue la roche sculptée d'une falaise. Des sacs de sable barrent l'accès. Derrière le tronc d'un pin coupé, un affut de mitrailleuse lourde permet de couvrir la zone où sont garés des voitures et des camions.

Christovan envoie un homme en reconnaissance, suivi discrètement par Fu. La mitrailleuse repose sur un lit de douilles percutées, les véhicules sont vides. En longeant la falaise, nos éclaireurs aperçoivent l'entrée de la grande grotte d'où s'échappe de la fumée, sûrement de la vapeur d'eau.

Nous rassemblons nos forces avant d'investir la grotte.



Bingo ! La tête de Sedefkar

Un policier reste à l'extérieur, nous entrons. Nous sommes cueillis par une chaude humidité. Un halo de vapeur nous masque en partie de magnifiques peintures rupestres de chevaux, d'aurochs... qui ornent les murs de la grotte. Lukic et Fu ouvrent « le bal ». Un court labyrinthe nous mène à un passage étroit et sombre, un boyau puant la charogne, qui débouche dans une caverne éclairée par de grandes torches. Le spectacle qui s'offre à nous est horrible. Une pyramide de crânes s'élève devant nous à plus de 5 m de hauteur. Les têtes coupées récemment sont au sommet et semblent nous regarder. Au pied de l'ossuaire, des dizaines de cadavres d'hommes et de femmes habillés de noir ou de rouge. Ils gisent dans leurs sang, certains ont des hachettes dans les mains. Quelques uns sont décapités.



CB 18

Au sommet de la pyramide, on devine une petite plate forme. Le groupe fait lentement le tour des lieux pour constater qu'il n'y a pas d'autres issues visibles. Dans un recoin git un cadavre atrocement déchiqueté. Un œil a explosé, emportant une partie du visage et de la boîte crânienne. Il a une main enfouie dans une cavité. Fu tire délicatement le corps dévoilant un trou profond du diamètre d'une grosse assiette. On sonde la cavité avec une corde et un miroir. C'est compliqué. Dieulevin met son grain de sel. Il éclaire la cavité en tenant une torche à bout de bras. Quelque chose réverbère la lumière mais un obstacle empêche d'atteindre la chose. Aimé retire très vite son bras, la chaleur est insupportable pour le docteur. Worth et Lomond reviennent avec un bidon d'essence. Ils imbibent un bout de torchon, ils y boutent le feu et enfournent le tout dans le trou. Ça fume et ça sent l'ail grillé. Le temps que la chaleur s'apaise, Lukic met son bras et ressort une belle tresse d'ail cramoisi. Il remet son bras, trifouille et ressort avec la tête du Simulacre de Sedefkar, bingo !!! Aimé récupère l'artefact.

Dans la seconde, tous les cadavres non décapités se relèvent avec le même regard rouge sang. Les protos vampires se ruent vers nous. Une furieuse bataille s'engage. La geisha renonce à son arc peu efficace et sort un Katana qui fend l'air en décollant les têtes. Worth et Lomond sont dos à dos, pistolet au poing et marchent en crabe jusqu'à la sortie avant de disparaître.

Fuyez pauvres fous !.

Le groupe de Christovan fait des merveilles, les protos tombent comme des mouches mais ils sont très nombreux. Tout le monde essaye de regagner la sortie tout en combattant cette nuée qui mord et griffe sans grand effet pour l'instant. C'est une mêlée confuse, un pêle-mêle de corps, de coups de feu, de cris, de griffes acérées, de dents pointues. Il nous semble qu'on a le dessus. Mais les morts se relèvent constamment et nous sommes acculés au pied de la pyramide de cranes. Christovan devient héroïque. Il sort deux paquets de dynamite. À l'extérieur, les deux compères rameutent le flic laissé en couverture et lui ordonne d'aller aider les autres, pendant que les deux ladres, inutiles, s'emploient à remonter la mitrailleuse lourde sur son affut et la dirige vers la sortie de la grotte.

Dieulevin, dos à la pyramide, est cerné. Il n'a d'autre choix que d'enfiler la tête du Simulacre. Tous les protos rompent alors le combat pour se diriger vers ce pauvre Dieulevin, centre de toutes les attentions. Il n'a d'autre choix que de grimper sur la pyramide de crânes, la meute de protos vampire à ses basques. Christovan tient les paquets de dynamites en l'air en criant « *Fuyez, pauvres fous!* ». Les aventuriers sauf Aimé et les policiers filent comme des rats vers le boyau de sortie. Dieulevin est parvenu au sommet, rejoint par le major. Le docteur est au bout de ses forces, il va défaillir. Christovan lui prend l'artefact et d'un geste puissant le lance au delà de la pyramide vers la sortie là où se trouve encore un de ses hommes. Ce dernier le récupère comme un ballon de rugby. Le lancer d'artefact a figé la foule des protos agglutinée sur la face lumineuse de la pyramide. Christovan, droit comme un I, leur sourit en brandissant les paquets d'explosifs. Dieulevin a tourné de son unique œil. Il glisse et roule sur la pente opposée quand retentit la violente explosion. Des débris sanguinolents recouvrent Dieulevin, il reprend connaissance et cahincha se dirige vers la sortie. Quelques protos survivants lui barrent le passage. Ses vrais amis sont restés aux abords du boyau et interviennent puissamment, permettant au docteur de sortir enfin de la grotte. Aimé ne peut que constater que le triste pitre Lomond est tombé amoureux de sa mitrailleuse lourde, tant il est accroché à elle.

Les hommes de Christovan sont abattus mais très fiers de leur chef qui, dans un geste héroïque, a sauvé tout le monde (sauf Lomond) d'une mort horrible. À 18 h, de retour à Sophia au QG de l'unité spéciale, l'adjoint du major nous demande de garder le plus grand secret sur cette affaire et nous propose quelques exemplaires de leurs armes performantes.

Des questions se posent maintenant que le Simulacre est complet. Où sont les parchemins manquants ? Surement à Constantinople. Nous devons nous y rendre pour effectuer le rituel de destruction dans la fameuse mosquée désertée, mais Fenalik va s'y opposer et vouloir récupérer son armure, en mobilisant tous les moyens que possède un vampire millénaire.

Pour mieux protéger l'armure, nous bourrons la malle de gousses d'ail, d'eau bénite, de crucifix. Désormais, il y aura trois gardiens en permanence en renfort de l'inamovible Houdin.

On sait que le vampire peut prendre l'apparence de l'un d'entre nous. Nous décidons de signes de reconnaissance inconnus du vampire. On met ça au point : Lomond se pincera le nez, Worth prendra la pose du penseur, Brian refait sa mèche, Aimé se lisse la moustache, Lukic se gratte une oreille, Fu se frotte les yeux et Houdin, c'est Houdin car il est sur la malle.

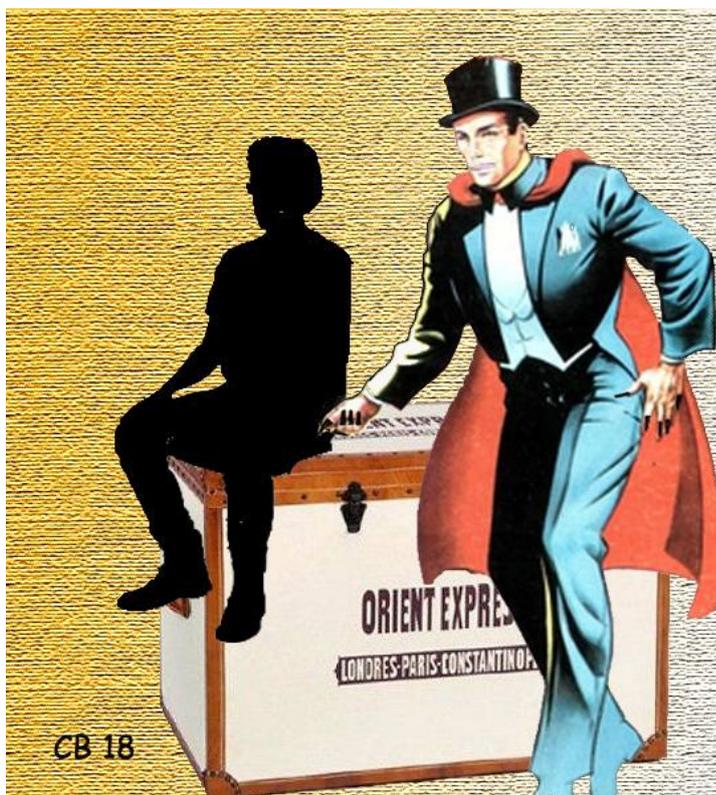
À 19h, nous embarquons dans l'Orient-Express pour Constantinople. À peine installés, nous établissons un tour de garde très précis jusqu'au matin. De 19h à 2h, Lukic, Brian et Fu, puis, de 2h à 7h, Lomond, Worth, et Dieulevin. Chaque groupe dormira dans la même cabine.

L'entrée en scène de Fenalik

Vers 23h, l'Orient-Express freine sèchement dans un crissement d'acier et de gerbes d'étincelles. Nous sommes en rase campagne enneigée. Le chef de wagon vient au devant des voyageurs pour les rassurer, le train va bientôt repartir. Des voyageurs en profitent pour descendre se dégourdir les jambes ou fumer des cigares. Dans le compartiment des malles, « Poème Suave » entrebâille un des battants de la porte extérieure et observe la situation. Elle voit passer un homme pressé. Pour elle, ce n'est pas un passager. Elle le suit, toute en discrétion. Il se dirige vers les chauffeurs de la locomotive. Il les apostrophe dans un anglais mâtiné d'un fort accent batave pour savoir quand le train va repartir. Les chauffeurs lui indiquent qu'il y a un obstacle sur la voie, sûrement un arbre, qu'il faut dégager. De son côté, Brian bloque la porte extérieure pour qu'elle ne se referme pas. Il sort sur la plateforme pour surveiller discrètement l'extérieur. Il voit lui aussi passer un quidam plutôt étrange. Lukic le rejoint sur la plateforme.

Le groupe de repos se dirige vers le wagon des malles, mais impossible d'ouvrir la porte intérieure du wagon et personne de l'autre groupe ne répond à leurs appels. Lukic et Brian veulent rentrer, mais la porte s'est fermée et verrouillée. Comment cela est-il possible ? Houdin reste seul à la garde des malles. Lukic sort son couteau et s'en sert comme d'un levier pour ouvrir cette satanée porte. Enfin, Lomond réussit à crocheter la porte et pénètre dans le wagon. Un homme de dos, en redingote et cape, porte un chapeau haut de forme et tient à la main une canne à pommeau. Il fait face à Houdin, tétanisé, sa main posée sur le verrou de la malle ouverte. L'homme est en train de lui parler. Son profil est reconnaissable, il s'agit du comte Fenalik. La porte du fond s'ouvre d'un coup, Lukic et Brian arrivent. Le serbe porte un superbe collier d'ail tressé. Face au vampire, il sort son pistolet et lui lance, impérial « Haut les mains ! ». Mais le serbe a croisé le terrible regard du vampire, il est lui aussi comme pétrifié mais arrive à faire feu. La balle se perd dans le wagon. Lomond se jette sur Fenalik qui esquisse un geste de la main. Le Lord écossais vient de se manger l'équivalent d'un mur de granit. Brian est bien aillé, il sort le crucifix avec la ferme intention d'en cingler le comte. Mais ne réussit qu'à lui glisser un collier d'ail autour du cou en signe de bienvenu, sans effet.

Aimé, sur la réserve, dit « Arrêtez ces singeries, le vampire veut peut-être nous parler ». Pendant ce temps, Fu rentre discrètement dans le wagon. Fenalik s'énerve et frappe Houdin à la gorge d'un coup rapide. Notre gardien de malle s'écroule, saigné comme un porc. Aimé se précipite pour lui procurer des soins mais pour l'heure, il ne peut faire qu'un point de compression pour réduire l'hémorragie. La mêlée s'engage, Worth a pris sa tresse d'ail et s'en sert comme d'un coup de poing américain. Brian travaille au couteau comme Lomond, mais le plus efficace reste Lukic et son bâton clouté. Fu assure la protection en arrière. Les coups pleuvent sur le maudit sans grand effet et d'un coup de cape, il se transforme en brume et disparaît. Bien sûr, si nous avions encore le Min Sahis, ce serait une autre histoire, mais Lomond l'a détruit. Le train se remet en route.



Lomond réfléchit, c'est vrai !

Le plus urgent est de sauver Houdin. Heureusement, Dieulevin a son matériel. La plaie est sérieuse, les griffes du vampire ont profondément entaillé les chairs et la carotide est touchée. Aimé doit se résoudre à faire une suture de fortune. Soudain des coups sourds se font entendre. Ils proviennent de dessous la vitre de la fenêtre. Worth, fusil à canon scié en main, se rapproche et fait face à la vitre. Dans sa tête, une voix résonne et lui demande d'ouvrir la fenêtre. Worth se met à marmonner en latin et la fenêtre s'ouvre d'un coup. Une main griffue saisit le nabot et l'attire vers la fenêtre ouverte. Lomond réagit et tire sur cette main. Worth résiste comme il peut mais il est impuissant face à un vampire millénaire, il va basculer dehors. L'instinct de survie est le plus fort. Worth, au dernier moment, se ressaisit et tire à bout portant devant lui. La vitre vole en milliers d'éclats dans un fracas de tonnerre. Le calme revient, le responsable du wagon fait son apparition et, avec beaucoup de flegme, fait mine de rien et demande gentiment à Worth de ranger sa pétoire. Il nous invite à changer de wagon et à nous restaurer. Nous refusons poliment et optons pour des plateaux repas servis sur place.

À peine le repas dégusté, la porte d'accès au wagon s'ouvre, Fenalik en mode vampire pur et dur, un être décharné avec un museau aux dents effilées, des bras immenses et secs qui se terminent par des lames effilées. Dans un anglais parfait, le maudit réclame le Simulacre sinon ce sera un massacre.

Lomond lui jette à la face un tonitruant : « *Vous ne passerez pas !* » et lui lance son couteau. Lukic prie avant d'attaquer. « Suave Désir » reçoit en pensée un ordre impérieux. Elle résiste, mais fait semblant de lui obéir. Elle se dirige vers la grande malle plombée pour l'ouvrir, mais elle prend soin de se frotter les yeux pour nous faire comprendre la situation. Brian lance un couteau et Aimé tire sur le maudit. Lukic lui fait face, bâton clouté d'une main et couteau de l'autre. Fenalik a compris le manège de Fu, elle se fout de son museau. Mais le bâton du serbe vient de lui empaler le muflle. Lomond reprend son couteau et le plante dans son cou. Le comte s'évanouit sous forme de brume.

10 minutes plus tard, le responsable du wagon fait son apparition sur le seuil, derrière lui Fenalik en redingote et cape, une main posée sur le cou de l'homme. « *Donnez moi ce que je veux !* ». Fu lui lance sa fiole d'eau bénite, sans effet. Lukic, goguenard, s'avance avec son bâton clouté. Le vampire d'un geste rapide tranche la tête de l'homme qui s'écroule dans une gerbe de sang. Le serbe frappe dans la brume.

Lomond réfléchit, il n'est jamais trop tard : « *Ce vampire doit dormir le jour dans un lieu où il y a de la terre de chez lui. Nous sommes très loin de sa terre natale. Il a donc forcément une malle ou un cercueil dans ce train où il peut se reposer. Fouillons le wagon, je suis certain qu'il est là !* ». Tout le monde s'y met et nous découvrons un cercueil verrouillé de l'intérieur. L'écossais ouvre ça comme un petit pot. Worth a un pieu à la main. Une odeur d'humus mais le cercueil est vide, juste un peu de terre au fond.



Fenalik le change forme.

On se prend la tête avec des questions stériles « Que faire du cercueil ? Que faire de la terre ? » et nous perdons des minutes précieuses quand une vieille femme en chemise de nuit apparaît au seuil du wagon. À ses cotés, Fenalik a pris une nouvelle forme, celle d'un félidé décharné, un croisement improbable entre un loup et un tigre, d'un pelage gris souris avec une tête énorme et une bouche pleine de dents.

Lukic perd la raison, sans autre forme de procès, abat violement son bâton clouté sur la vieille femme qui s'écroule au sol, morte, la tête éclatée. Fu et Brian se jettent au contact, la geisha fait siffler son Katana et entaille la bête. Mais la riposte est terrible, les griffes zèbrent l'air et la japonaise s'écroule au sol, le vampire se vaporise une nouvelle fois. Aimé récupère la terre du cercueil et la jette par la porte extérieure. La lame orientale a bien entaillé le vampire. On en déduit que seules des lames larges sont efficaces contre ce monstre ou une arme magique, mais la seule en notre possession a été broyée, comme le rappelle à l'envie Dieulevin tout en soignant au mieux Fu, sérieusement blessée. Les aventuriers se partagent les trois sabres de la nipponne.

Fenalik réapparaît de nouveau sur le seuil, en forme humaine. « *Donnez-moi le Simulacre !* ». Lomond, le premier à réagir, lui lance son couteau. Lukic et Brian s'avancent sabre au clair. Le serbe se retrouve vite au sol, blessé. Le vampire se volatise à nouveau. Aimé s'occupe de Lukic quand Fenalik réapparaît en humain et ordonne « *Donnez-moi mon Simulacre !* ». Aimé résiste à un contrôle mental. Lomond, sabre en main, frappe et refrappe, le maudit se vaporise encore et réapparaît en brume quelques mètres plus loin. Il attaque mentalement Worth, ce dernier résiste. Il passe à travers le Professeur pour s'en prendre mentalement mais en vain à Aimé. La brume se dissipe. Fenalik, coiffé de son haut de forme, apparaît. La porte opposée s'ouvre, une dizaine de personnes, sûrement sous contrôle, hébétées, pénètrent dans le wagon. La mêlée est sauvage, on tape, on sabre, on tire sur ces zombies. Worth, subitement, se jette sur la pauvre Fu allongée au sol. Aurait-il enfin une pulsion sexuelle subite et tardive ? Seul Lomond continue de tirer sur le vampire. Brian et Lukic repoussent les zombies. Le nabot se débat avec la japonaise que ce corps sur elle sort de sa torpeur. Elle repousse ce petit homme gras et cherche ses stylets dans ses cheveux. Malgré sa grande faiblesse, elle retourne la situation en sa faveur. C'est elle maintenant qui domine Worth avec ses dards à la main. La belle ne manque pas de « petits piquants ».

Dans la tête de l'écossais, une phrase tourne en boucle « *Viens te battre !* ». Il lâche son arme, ramasse le Katana de Fu et avance d'un pas lent vers le maudit. Worth est prisonnier entre les jambes de Fu qui arrose tout ce qui bouge dans une pluie de stylets. La japonaise reconnaît enfin le Professeur et se ressaisit. Fenalik recule et sort du wagon. L'écossais s'arrête sur le seuil et se tapit sur le côté. À l'opposé, le duo fait reculer la foule. Ils ferment et bloquent la porte. Un calme précaire s'installe, vite rompu par des cris à l'extérieur, le corps d'un homme file derrière la vitre. Nos aventuriers cherchent des solutions pour maîtriser ou tuer le vampire. Il faut tenir bon et attendre l'aube. Là est notre seul salut ! Encore 3 h à résister. La brume fatale se reforme, le vampire apparaît en humain mais presque évanescent, de la colère se lit sur son visage. Il tente en vain de dominer Fu, il se fait sabrer et se vaporise à nouveau.

On établit une nouvelle tactique. On installe la malle des artefacts au milieu du wagon pour attirer le vampire. Pour Aimée, ce n'est pas sérieux, qui peut croire qu'un vampire millénaire va tomber dans le panneau d'une si prévisible chèvre ? Le wagon ralentit et finit par s'arrêter. Nous comprenons qu'on a désolidarisé la locomotive des wagons. Nous voilà en rase campagne. Des hommes parlent en bulgare à l'extérieur, les voix se changent en cris et en hurlements. « *Fenalik se fait les dents* » éructe Aimé. Lomond lui répond fort à propos « *Va jeter un œil !* ».

La fin de Tullius Corvus devenu le comte Fenalik

Et revoici le comte sous sa forme de brume « lévitante » ! Il nous survole et fait quelques allers et retours. Il est maintenant évident que sous cette forme, il n'a pas de prise sur la matière, uniquement sur les esprits. D'ailleurs Brian veut sortir à l'extérieur, Dieulevin et Lomond le maîtrisent. Ensuite c'est au tour de Lomond, puis Aimé. La porte latérale droite s'ouvre, le comte est en forme vampirique, ça va chauffer ! « Tonnerre d'Orage » crie « *Laissez-le moi !* », mais Lukic fonce sabre levé, suivi par Lomond. L'affreux se volatilise et il s'en faut de peu que nos deux loustics ne se retrouvent le nez dans la glèbe.

À l'extérieur, nous entendons des pas qui se rapprochent et le claquement sec des culasses qui sont armées. La porte latérale gauche s'ouvre, des fuseaux de lampes torches balayent le wagon. Des hommes en uniforme s'adressent à nous en bulgare, la police à en juger à leur uniforme. La porte du fond s'ouvre à son tour, deux policiers entrent dans le wagon. Aimé va au devant de la maréchaussée et leur tend son passeport, mais les hommes sont rudes. Ils attrapent le bras du docteur et lui indique l'extérieur. Cela a le don d'énerver le bon docteur qui se rebiffe et balance son poing en vain. Un des policiers lui tire dessus sans sommation. Il manque Dieulevin d'un cheveu. Ça calme ! Aimé lève les mains et sort, sagement suivi par Lukic. La brume apparaît et tente sans succès de contrôler Fu. Brian s'est caché mais Lomond est repéré et se fait crier dessus. Fu commence à tirer la malle vers la porte latérale gauche. Fenalik apparaît, il décroche « Étoile du Sud » qui décolle littéralement et s'écrase à l'extérieur. Les policiers voient le monstre et lui tirent dessus. Brian et Lomond se jettent sur le comte sabre au clair. Enfin, la réussite est pour Brian qui entaille profondément le suceur de sang. Fu se relève, folle de rage, son Katana à la main, et se joint à la lutte. Pendant ce temps, la malle est tombée dans la neige. Fenalik bien tailladé se vaporise à nouveau. Les policiers ne comprennent pas ce qui se passe et sont comme désorientés.

La malle explose, une femme apparaît, Jazmina... une Jazmina sublimée et resplendissante, mais ceux qui la regardent n'éprouvent qu'un torrent de dégoût. L'illusion n'est que de courte durée. Voilà le comte Fenalik sous sa forme mortelle en habits du XVIII^e siècle, en perruque poudrée et qui arbore même une élégante mouche au coin des lèvres. L'aube derrière lui est naissante, mais il s'en moque, protégé par l'armure qu'il porte enfin après tout ce temps. Lukic se rappelle alors l'histoire du cœur des amants (page 39, ne cherchez pas !) et de son grand pouvoir. Il sort le bijou qui scintille en réverbérant les premiers rayons du soleil. Fu laisse tomber son Katana et s'avance vers le « poudré » avec la ferme intention de l'embrasser sur la bouche. Cela donne à Lukic un répit suffisant. Il lance son bâton clouté de toutes ses forces en direction de la tête du vampire. Pendant que l'arme siffle dans les airs, ravagé par la colère, il affirme, « *La haine est plus forte que l'amour, la mort est plus forte que la vie* ».

L'arme frappe le cou de Fenalik à la jointure de la pièce d'armure que le soleil levant a dévoilée. La tête de Tullius Corvus, devenu le comte Fenalik, explose, le vampire n'est plus, il est mort pour l'éternité.

Il ne reste rien de lui, juste les pièces du Simulacre éparpillées au sol. Les aventuriers s'empressent de remettre l'armure dans une autre malle. Pour la police bulgare, il y a bien des choses inexplicables mais ils font comme si il n'y avait eu qu'une attaque de bandits de grands chemins. Le train est stoppé non loin de la ville de frontière de Rak, mais la locomotive est déjà en Turquie. Il faut la journée pour reconstituer l'Orient-Express. Les turcs et les bulgares se disputent sur les responsabilités de l'agression du train. Les passagers sont hébétés et ne se souviennent de rien. On déplore une petite vieille massacrée et la décapitation du chef du wagon. Nous avons du mal à croire que nous sommes enfin débarrassés de Fenalik tant nous sommes épuisés et mal en point.

Constantinople, carrefour et porte de l'orient.

Le 24 février, vers 10h, trois officiers britanniques de la police inter-alliés arrivent en Citroën B2, . La civilisation est de retour. Ils mettent d'accord les turcs et les bulgares. Le major Hayford nous fait un briefing assez complet sur la situation en Turquie, la période est troublée et dangereuse pour les européens. La guerre d'indépendance turque (en turc, *Kurtuluş Savaşı*, « guerre de libération ») s'est terminée le 11 octobre 1922, date de la signature de l'armistice. C'est un enchaînement de conflits, une guerre civile turque puis des conflits franco-turc, arméno-turc et gréco-turc, entre la résistance nationaliste turque menée par Mustafa Kemal aux puissances alliées victorieuses de l'Empire ottoman à la suite de la Première Guerre mondiale, et à l'armée du sultan ottoman. Par leur détermination et leurs victoires face aux Grecs et aux Arméniens, les armées kémalistes ont contraint les Alliés à une révision du traité de Sèvres et à une renégociation à travers le traité de Lausanne (nous y étions !). La République de Turquie a remplacé le système ottoman.

À cela poursuit le major « *s'ajoute la grande insécurité liée aux sectes religieuses et aux criminels de tous poils qui pullulent* ». Nous voilà prévenus ! Hayford est ravi de rencontrer un journaliste du Times. Ce serait un grand plaisir et un honneur que Brian fasse un article sur la force inter alliés qui aide le jeune gouvernement à mettre de l'ordre dans ce chaos. Le train repart, nous voilà en route pour notre dernier périple et notre objectif final, détruire l'armure maudite lors d'un rituel dans la mosquée désertée. Pour cela, il faut localiser l'édifice et surtout trouver les derniers parchemin de Sedefkar pour réaliser le rituel.

Le 24 février 1923 à 11h, Constantinople, ou plutôt Istanbul, nous tend les bras. Nous rentrons en gare de Sirkeci dans une débauche d'odeurs et de couleurs. Ce n'est plus une gare mais un sublimé de chaos où les pickpockets doivent se reproduire. Le major Hayford nous a chaudement recommandé l'hôtel Pera. Dans le bordel général de la gare, nous progressons vers la sortie. Un homme agite un bout de carton où est écrit Harold Worth. Le Professeur reconnaît son vieil ami Kassim Polak, Professeur d'histoire. Après l'effusion des retrouvailles, Kassim nous invite chez lui à Bursa, l'ancienne capitale impériale. Nous refusons poliment, c'est trop loin, nous logerons à l'excellent Hôtel Pera. L'historien nous met en garde sur l'hostilité contre les européens qui règne en ville. Les nationalistes supportent très mal la tutelle de la force inter alliés, sans compter la nuée de brigands en tout genre. Nous nous rendons en taxi à l'hôpital « européen » pour déposer Houdin. Ensuite, nous traversons le grand pont de Galata pour nous rendre à notre hôtel. Il correspond aux critères du luxe européen. Après une collation rapide, certains partent écumer les bibliothèques. « Étoile d'Onyx » et Lukic gardent les malles. La nipponne prévoit de faire des ablutions plus tard dans les fameux bains publics turcs et elle réserve un guide. Aimé Dieulevin passe un coup de fil à l'ambassade de France pour connaître les dernières nouvelles. Brian compte bien enfin faire développer ses photos.

À l'université Bayazit, nos recherches sur les parchemins de Sedefkar, la mosquée désertée, la secte de la chair, etc... donnent de maigres résultats : une secte cannibale se réunirait dans une ancienne mosquée aux tons rosâtres et une mention de parchemin de Sedefkar dans les collections secrètes du palais Topkapi.



Dieulevin obtient de son ambassade le pedigree du conservateur du musée du palais de Topkapi, le Professeur Azat, ainsi qu'une synthèse historique sur cet immense ensemble de bâtiments. Le palais de Topkapi d'Istanbul, de 1465 à 1853, est la résidence urbaine, principale et officielle, du sultan ottoman. Le palais est construit sur l'emplacement de l'acropole de l'antique Byzance. Il domine la Corne d'Or, le Bosphore et la mer de Marmara. Le nom de « Topkapı Sarayı » signifie littéralement « palais de la porte des canons », d'après le nom d'une porte voisine aujourd'hui disparue. Il s'étend sur 70 ha et il est entouré de cinq kilomètres de remparts. Après la fin de l'Empire ottoman en 1921, le palais de Topkapi est transformé en musée de l'ère ottomane. Si le palais comporte des centaines de pièces et de chambres, seules les plus importantes sont habituellement ouvertes aux visiteurs. Le complexe est surveillé par des fonctionnaires du ministère ainsi que des gardes de l'armée. Il offre de nombreux exemples de l'architecture ottomane et conserve d'importantes collections de porcelaine, de vêtements, d'armes, de boucliers, d'armures, de miniatures ottomanes, de manuscrits de calligraphies islamiques et de peintures murales, ainsi qu'une exposition permanente de la joaillerie de l'époque ottomane.

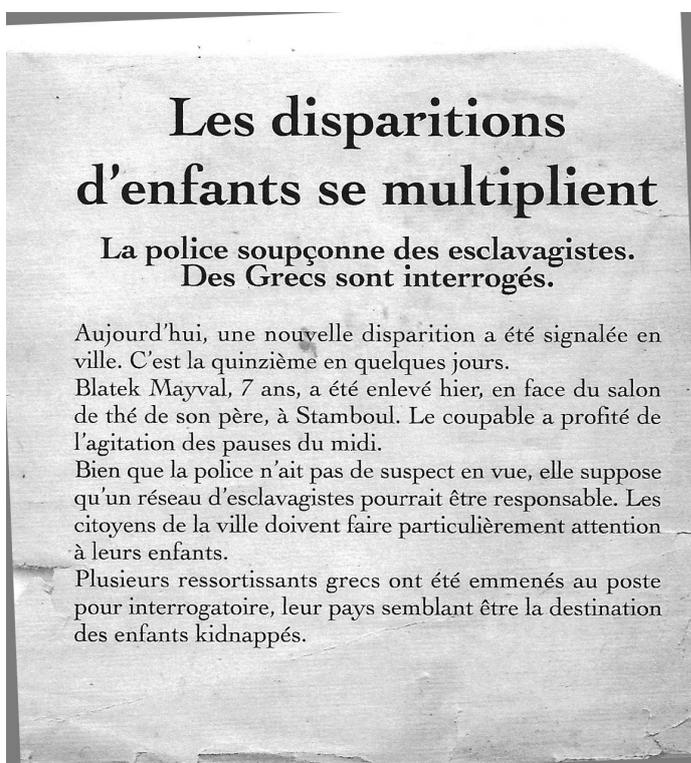
Le soir autour d'un bon repas, nous faisons le point.

La presse fait état de la recrudescence de disparition d'enfants, attribuée à des esclavagistes grecs.

Le 25 février, Brian est de garde, pendant notre visite à Topkapi. Comme à son habitude, Worth en fait des tonnes. Le conservateur, le Professeur Azat, nous accueille. Le petit homme sec envisage avec étonnement la geisha, son kimono, son ombrelle et s'étonne encore plus que ce soit l'épouse de l'éminent Professeur Worth. Il s'excuse patement « *Je l'avais prise pour une prostituée du soleil levant.* » Nous sentons vite son hostilité, mais nos explications le radoucissent. Il nous autorise à consulter les collections privées du musée et il met à notre disposition un agent pour nous guider dans ce dédale et nous aider dans nos recherches. Dans l'après-midi, nous parvenons à localiser parmi toutes

les références répertoriées celles de quatre parchemins. Nous nous rendons sur leurs lieux de conservation dans les sous sols, enfin dans une petite pièce, des étagères et des casiers où nous trouvons quatre portes parchemins en cuir. Aimé ouvre le premier. Il est vide. À l'intérieur sur une note en turc, il est écrit : « *L'écorché réclame son dû. Maudit soit Garaznet le voleur !* ». Les autres rouleaux sont vides. Nous demandons à voir le conservateur, il joue les danseuses et nous fait attendre plus d'une heure. Enfin, il nous autorise à consulter le registre des visites de cette pièce. Nous y passons du temps, mais la chance nous sourit. La dernière personne qui a approché les parchemins est Selim Makryat, le 10 avril 1823. Retour à l'Hôtel Pera pour une bonne nuit de repos.

Le 26 février au petit déjeuner, nous ne remarquons rien dans la presse. Un homme se présente à notre table, le majordome de Sir Douglas Rutherford, le haut-commissaire adjoint, un éminent diplomate anglais. Fu est conviée à un lunch à 11h30, mais nous pouvons l'accompagner bien évidemment. Houdin se remet doucement, ça tombe bien, il y a des malles à surveiller. Le groupe se disperse et nous nous donnons rendez-vous à l'ambassade pour le lunch.



Lukic veut visiter la mosquée bleue. Il se promène seul dans Constantinople et ressent l'hostilité de la rue. Il a beaucoup de difficultés pour trouver son chemin jusqu'à la mosquée, heureusement qu'on peut la voir de loin. Il se sent suivi. À la mosquée, il interpelle un « sous mufti » et lui fait part de son projet de faire visiter à des touristes des mosquées rares. L'homme, charitable, ne trouve pas ça très judicieux et cherche à l'en dissuader. Quand Lukic repart, des hommes hostiles lui barrent la route sur l'esplanade. Le boxeur serbe a de solides arguments. Il casse des dents et fêle des côtes ce qui a le mérite de faire temporairement le vide autour de lui. Il en profite pour s'enfuir dans le dédale de ruelles.

L'écossais fait un vrai travail d'investigation policière. Sur un plan de la ville, il note les endroits où des enfants ont été enlevés. Il trace ensuite des lignes de convergences entre les différents points. Il définit ainsi une zone centrale au nord de Stamboul, non loin du bazar.

Brian se rend à la filiale du Times à Constantinople, le « Stamboul Today », situé quartier Galata. Dans les locaux fatigués, équipés d'une vieille imprimerie, il rencontre Sarah James, une irlandaise velue entre deux âges, l'air sévère, moche et rousse, mais avec de superbes yeux bleus. Les affaires ne sont pas brillantes, les troubles et l'insécurité font fuir les touristes. Brian insiste sur les informateurs qu'emploie le journal. Sarah insiste sur Beylab le Suant, un informateur hors pair, légendaire et très onéreux, à ne contacter que pour de très grosses affaires. On peut le trouver aux bains publics.

À 11h, une superbe limousine noire nous amène au quartier des ambassades. L'ambassade britannique est une superbe et grande bâtisse, entourée d'un magnifique parc. Un homme d'âge mur, le profil aquilin, nous accueille. Grand et sec, Sir Douglas Rutherford est légèrement vouté par l'inquiétude. *« Merci d'être venu, j'ai une mission délicate à vous confier. Mon fils, James, a 9 ans et il a disparu hier (il nous tend une photo). Comme à son habitude, il s'était déguisé en turc et jouait dans le parc sous la surveillance habituelle du serviteur Kuredeff. Il a échappé à sa surveillance et depuis, il a disparu. Je n'ai pas reçu de demande de rançon. De plus, tous nos moyens policiers ou de sécurité sont mobilisés par la force inter alliée. Je me tourne vers vous car vous êtes arrivés hier et que je ne peux faire confiance à personne ici. Pour les moyens logistique ou autres, vous pouvez vous adresser au commandant Henessey, coordinateur de la force inter alliés. »* Nous nous répartissons les tâches et les lieux d'investigation, le parc, le serviteur...

Brian et Fu inspectent le parc où des familles se promènent. Un groupe d'enfants déguisés à la turque joue à un jeu obscur. Brian les interroge malicieusement. Les garnements ont fondé une sorte de club et, de temps à autres, leur déguisement leur permet de sortir du parc et de se mêler dehors aux autochtones comme le feraient de véritables enfants turcs.. Fu trouve vite l'endroit de l'enceinte où les enfants se glissent pour s'échapper de l'ambassade. De l'autre côté du mur, on trouve quelques commerces pour les européens, (boulangerie, coiffeur, etc...). Fu et Brian prennent place en terrasse et commandent des pâtisseries françaises. Ce n'est pas un lieu très fréquenté, il y a peu de passage et pas d'enfant.

Lomond et Worth rencontrent le commandant Henessey. L'écossais se persuade qu'il s'agit d'un espion. Henessey n'en fait pas mystère, il a enquêté sur nous, et c'est pour cela qu'il nous a recommandés à Sir Douglas. Lomond se radoucit, sensible à la flatterie. Henessey n'est pas resté les bras ballants pour résoudre ces affaires d'enlèvements. Il a ordonné une descente dans la zone principale des trafiquants et des brigands qui se situe justement dans l'espace qu'avait défini Lomond avec son plan. La zone est dangereuse, truffée de tunnels. L'épicentre est une ancienne mosquée aux murs rouges, une véritable cour des miracles. La descente n'a rien donné. Il a interrogé le serviteur Kuredeff. Il n'est pas clair. Il n'aime pas les enfants mais il s'est fait embaucher grâce à d'excellentes lettres de recommandation.

« Il a bouffé la grenouille ! » et Fu revisite la guerre des boutons

Kuredeff a une chambre à l'ambassade dont la fouille n'a rien donné. Il est originaire d'un village à 200 km d'Istanbul où il possède une petite maison. L'homme est tatoué et il est gardé sous surveillance.

Lukic et Aimé se retrouvent pour interroger le serviteur. Physiquement, l'homme est petit, trapu, entre deux âges, velu et basané. Il a le front haut et un aspect veule. Une grosse moustache tombante lui mange les lèvres. Aimé essaye de le convaincre que, dans le contexte actuel, il va être un exutoire, le bouc émissaire qui va payer pour tous les enlèvements d'enfants. L'homme raconte sa version des faits. Après le repas, il a accompagné l'enfant déguisé dans le parc. Il s'est assoupi quelques minutes et, à son réveil, le chérubin s'était envolé. Il l'a cherché partout, même à l'extérieur, en vain. Nous demandons à voir ses tatouages. Il n'en a qu'un qui va du torse à l'avant bras gauche. Il représente une grenouille bondissante à la grande bouche béante. Nous lui demandons si cette grenouille a un sens particulier pour lui mais l'homme reste muet. Lukic insiste mais le turc se rebelle et lève la main sur le serbe. Il fait un mauvais mouvement et se démet l'épaule. Le boxeur profite de la situation en le frappant gentiment sur l'épaule démise. Le turc hurle et tombe à genou, il lâche, en turc : « *Les Frères ont le garçon et tous les enfants ! Vous êtes perdus. La Bête de Chair va venir. Bientôt, vous dormirez dans les bras de l'Écorché !* »

Incroyable, le tatouage glisse sur le corps du turc. La grenouille monte sur son cou et son visage. Sa peau se liquéfie, se desquame d'un coup et il meurt, nous restons impuissants. La porte s'ouvre sur Lomond et Worth, accompagnés du commandant Henessey. Worth épitaphe « *Il a bouffé la grenouille !* ». Henessey sort d'un tiroir les lettres de recommandation du défunt, écrites par une française et une italienne.

« Fleur de Sureau » observe un groupe d'enfants. Leur attitude est suspecte. Ils préparent un mauvais coup. Prés d'eux, deux nurses assises papotent, des enfants s'amusent sagement à leurs pieds. Fu se déplace vers le groupe qui se tapie à la vue d'une japonaise en ombrelle. Les chenapans sont sidérés, les deux nurses jangent avec dédain l'étrangère, sûrement une prostituée. Fu trouve les indices du mauvais coup, un seau d'excréments et des louches. La japonaise a évité « *une guerre des boutons* ». Les jeunes turcs, la surprise passée, entourent la nipponne et commencent à la toucher. Une des nurses se lève et, d'une voix tonitruante, gourmande ces voyous. Ils s'enfuient comme une volée de moineaux friquets.

Vers 16h, nous faisons un briefing dans les salons de l'ambassade. De l'avis général, la secte de la chair prépare un rituel d'invocation qui nécessite le sacrifice de nombreux enfants. Ils savent que nous sommes là et l'armure est leur objectif. Pour Dieulevin, elle n'est pas en sécurité à l'hôtel. Il propose de la faire rapatrier ici à l'ambassade britannique. Henessey est d'accord, il enverra des véhicules et des hommes dès demain matin. Dieulevin reste avec le commandant pour régler les détails du transfert du Simulacre. Il prévoit aussi de cacher le parchemin de la tête à l'ambassade de France. Il s'en occupera personnellement sans rien dire aux autres.

Fu et Lukic partent pour les bains publics. Fu laisse une enveloppe à l'accueil adressée à Beylab le Suant. Le duo se sépare. Fu se retrouve dans les bains avec les femmes, mais impossible de communiquer sans parler turc. Le serbe s'en sort un peu mieux, il échange quelques mots, mais seulement des banalités.

Worth, Lomond et Brian se renseignent à la bibliothèque sur la « mosquée rouge ». Elle est construite à l'emplacement même de la tour de Sedefkar. Garaznet était un érudit kurde du début du XVI^e siècle qui vivait à Constantinople. Il est enterré au cimetière d'Üsküdar. Nous mettons en commun nos trouvailles à l'hôtel autour d'un repas oriental.

Kourouneff



CB 18

Lukic, le vermicelle à découvert

Le 27 février, Fu reçoit une invitation de Beylab. Il l'attend aux bains en début d'après-midi. Elle demande à Lukic de l'accompagner. L'écossais, le Professeur et le journaliste vont à la bibliothèque. Dieulevin supervise le transfert des malles, puis il part cacher le parchemin dans le coffre de l'ambassade de France.

À 14h, le duo est aux bains. Fu se prépare à l'entrevue avec Beylab, mais l'accès aux bains lui est refusé. Fu est une femme et Beylab, un homme, les bains ne sont pas mixtes. Lukic, à poil sous sa serviette, se présente au rendez-vous. L'informateur est un homme chauve et obèse, couché sur le flanc, il se répand littéralement sur sa serviette. Il sirote du thé auréolé de la vapeur chaude des bains. Lukic lui propose de se voir à l'extérieur dans un coin tranquille. L'homme est outré, il mène ses entretiens ici et nulle part ailleurs, il en va de sa réputation. Lukic pose ses questions sur les enfants et la secte de la chair. L'obèse confirme le lien entre les enlèvements et la secte qui se terre à la mosquée rouge, un bâtiment très sécurisé par les fanatiques. Ils sont très agités en ce moment, après la découverte d'une statue qui va leur donner un pouvoir immense. Détruire la statue leur porterait un coup fatal, mais, pour cela, il faut récupérer les parchemins de Garaznet qui se trouvent dans sa tombe. L'homme sue abondamment, il a fini, il sourit. Des bruits de pas, du sang gicle et asperge le serbe. Beylab, le sourire figé, s'écroule sur le dos, la gorge proprement tranchée, ses yeux fixent le plafond vaporeux, le gros corps adipeux s'agite dans les spasmes réflexes de la mort. L'assassin fuit dans la vapeur alors qu'un terrible rugissement monte des sous-sols. Lukic se relève, tout nu, et se lance à la poursuite de l'assassin. Le chaos s'empare des bains, les clients fuient en désordre. Le boxeur est rapide, il rejoint sa victime, elle se retourne et lui fait face, couteau à la main. Le tueur n'a pas assez de réflexe pour esquiver le gros poing de Lukic qui s'abat sur son visage et le sonne un instant. Le serbe veut le désarmer mais le vilain retrouve ses esprits et fuit à nouveau. Cette fois, Lukic l'assomme et le ligote. Dans un chuintement, un monstre de chair coule vers le boxeur, prêt à le phagocyter. Lukic prend ses jambes à son cou en direction de la sortie. Il est tout nu, le vermicelle à découvert, mais « Princesse des Ombres » a tout prévu et lui tend une serviette. Ils réussissent à atteindre la sortie et attrapent un taxi. Ils retrouvent la communauté du Simulacre à l'hôtel.

Le 28 février, après le petit déjeuner, toute la troupe s'équipe et part vers le cimetière. Houdin garde la malle. Il faut prendre un ferry pour se rendre sur la rive asiatique du Bosphore. Le cimetière est gigantesque, très ancien et il accueille toutes les religions. Il s'est agrandi en cercle et les milliers de tombes sont alignées dans des allées spiralées. Nous réfléchissons à la meilleure façon de trouver une tombe de 1510. Un quadrillage précis s'impose et Worth organise les opérations. Il faut plusieurs heures pour localiser la tombe de l'érudit kurde, un bel ouvrage avec des textes gravés en partie mangés par l'érosion. Fu trouve un arbre à proximité et s'installe en hauteur, son arc entre les genoux.

Telle une bande de charognard qui flaire sa proie morte, nous inspectons l'ouvrage sous toutes ses coutures. Les bords de la pierre tombale ont été fraîchement nettoyés. Nous préférons attendre la fermeture du cimetière pour ouvrir le sépulcre car les allées sont très fréquentées. À 19h30, une cloche retentit à plusieurs reprises dans l'obscurité annonçant la fermeture du cimetière. Sous la surveillance de « Chouette de l'Est » et après des calculs savants de Brian soutenu par Lomond, Lukic glisse un pied de biche pour faire pivot sous la pierre. Le hululement de la chouette retentit. Nous réagissons rapidement et chacun trouve une cachette. Les pas d'un individu se rapproche, un vieil homme qui porte une cloche à la main, sûrement le gardien du lieu. Il passe sans nous voir.

Déroute et déchéance

Lukic et Brian reprennent leur ouvrage, la pierre tombale glisse sur le côté. Une odeur de putréfaction s'échappe d'un sarcophage en pierre. Nous soulevons le couvercle et les lampes dévoilent « la chair liquide en ébullition » qui le remplit presque entièrement. La bête de chair se déploie et sort de sa cachette. Lukic porte quasiment Brian tant celui-ci est tétanisé. La winchester de Lomond tonne dans la nuit, sans effet sur l'amas gélatineux fait de chair et de sang. La bête glisse doucement hors de la tombe et se répand tranquillement comme une flaque, des tentacules apparaissent régulièrement. Ils ne ciblent personne en particulier et sont trop lents pour nous inquiéter. La bête de chair s'étend de plus en plus. Les tirs de pistolets et autres sont sans effet. Brian sort son couteau et fait des tranches avec succès dans le tas gélatineux qui se rétracte aussitôt. Lukic l'imité, ça marche. Worth en profite pour descendre inspecter le sarcophage. Il trouve des reliquats de la chose, mais rien de plus. Fu voit un mirage, une troupe importante est en train de cerner les aventuriers. C'est bien vrai, une quarantaine d'écorcheurs armés de bric et de broc sont entrain de nous encercler.

Que faire ? Lomond fait cracher sa winchester. Pour Aimé, il faut tenter une percée tout de suite sinon on est fait comme des rats. Brian réfléchit, Lukic médite et Worth redescend dans la tombe. Lomond se prépare tel David Crockett dans Fort Alamo. Dieulevin, ulcéré, arrête sa charge solitaire et rejoint sagement ces défaitistes. Les écorcheurs forment un grand cercle autour de la tombe. Les fanatiques sont plus ou moins rapiécés et pelés, certains arborent des oreilles de cochon, d'autres ont des membres difformes. Nous sommes maîtrisés et Worth exhumé de son sarcophage. Nous sommes désarmés, ligotés et agenouillés les uns à coté des autres. Seule Fu dans son arbre a échappé à cette déroute et déchéance.

Le cercle s'ouvre et laisse passer six adorateurs portant un gros paquet enroulé dans une toile huilée d'où émanent des gémissements. Quatre adorateurs soutenant une chaise à porteur approche. Un vieil homme, petit et très laid, y est assis. Il se présente, Selim Makryat, et nous interpelle : « *Merci à vous de m'avoir amené le Simulacre ! Mais où est le parchemin de la tête ?* ». Worth répond du tac au tac « *Si vous avez le Simulacre, vous avez le parchemin !* ». Selim crache des mots, nos peaux commencent à craqueler et cloquent, des vers en sortent. Worth, à bout, répète sa phrase. Dans la meute des adorateurs, Lukic reconnaît le guide embauché pour se rendre aux bains publics. Makryat crache de nouveaux mots, des lianes sortent de terre et nous enserrant fortement. Le chef de la secte demande : « *Où est le parchemin de la tête ?* ». Ignorant la ruse de Dieulevin qui a caché le parchemin à l'ambassade de France, nous lui répondons qu'il est à l'ambassade britannique avec le Simulacre. Il nous explique que, depuis notre arrivée, il a mis tout en œuvre avec ses séides pour nous suivre. Il a même sacrifié son meilleur informateur pour nous attirer ici. Il connaît tous nos faits et gestes. « *Votre courage est admirable mais inutile quand on a perdu la partie. J'ai les moyens de vous faire parler.* » Il fait un geste, la toile huilée est ouverte, elle dévoile un horrible « spectacle ». Des enfants vivants sont cousus entre eux par la peau, James Rutherford n'est pas parmi eux. Ils gémissent, pleurent, et d'autres semblent tétanisés. Des adorateurs posent non loin trois baquets qui contiennent une bête de chair liquéfiée et bouillonnante.

« *Une dernière fois, je vous le demande, où est le parchemin de la tête ? Soyez miséricordieux pour ces enfants !* ». La situation est dramatique, les aventuriers se regardent, impuissants. Un des adorateurs trempe une grande louche dans la masse de chair grouillante et déverse le contenu sur trois enfants. Ils hurlent, gigotent, pas longtemps. Leurs chairs se liquéfient et s'amalgament à la bête. Pendant ce temps d'un baquet, un autre amas gélatineux coule vers les aventuriers. Le petit vieux annonce : « *Fais toi plaisir, manges en un !* ».

Dieulevin se décide à parler : « *Je n'ai pas peur de mourir, j' ai fait la guerre ! Moi seul sait où se trouve le parchemin! Je te le dirais contre la vie sauve de mes coéquipiers et des enfants !* ».

Aimé est amené au pied du chef qui sort son couteau d'écorcheur et, en deux ou trois gestes rapides, il entame le docteur qui hurle : « *J'ai voulu cacher le parchemin à l'ambassade de France, mais au dernier moment, je me suis ravisé, je l'ai envoyé à Paris en poste restante !* ».

Makryat réfléchit, il semble ailleurs. Soudain, surgit de nulle part, un être ailé attrape le vieil homme et l'emporte dans les airs, ils disparaissent dans la nuit. Les sectateurs crient leur joie et applaudissent. La bête de chair n'est plus qu'à un mètre des aventuriers, agenouillés et ligotés. Le gardien du cimetière apparaît, agitant sa cloche et répétant en boucle « *Méchants, dehors !* ». Derrière lui, un grand ours noir avance en grognant. La bête de chair s'arrête. L'ours sème la panique dans les rangs des adorateurs avec ses puissants coups de pattes. Lukic et Lomond qui, depuis le début, s'étaient rapprochés l'un de l'autre, défont leurs liens respectifs et s'emparent des armes posées au sol. Des sectateurs attrapent le vieux gardien et le traîne vers l'amas sanguinolent. Le duo libéré soulage les autres de leurs liens en oubliant Dieulevin. Ils s'enfuient sous la couverture des flèches de Fu. Aimé s'est péniblement relevé et essaye de suivre le mouvement mais les mains ligotées dans le dos ne facilitent en rien sa progression. Seul Brian, que Dieu lui rende grâce, vient aider Aimé et le soulager de ses liens.

C'est la fuite en avant, mais où va-t-on ? Une lumière s'agite devant nous. Un homme, la trentaine, un gitan, agite une lampe tempête et tient dans l'autre main une chaîne avec un collier. Il nous fait signe de le suivre. Au bout de trente minutes, nous arrivons à un canot en bois. Nous embarquons. Dans le lointain, des coups de feu et le faible tintement d'une cloche. L'embarcation est munie d'un moteur, elle progresse sur le Bosphore en direction de Galata. L'homme se présente enfin, il s'appelle Aktar. Il n'est ni gitan, ni montreur d'ours, c'est juste un déguisement de circonstances. Il est un espion au service d'Atatürk. Sa fille bien aimée a été enlevée voilà quelques semaines. Il veut la retrouver et la sortir des mains de la secte. Il a suivi la piste des écorcheurs et il connaît leurs méthodes. Leur centre principal est sous la mosquée rouge où il a assisté à des choses horribles. Il veut bien nous aider à les détruire et il connaît un passage discret pour accéder à la salle principale sous l'édifice. Il nous propose même d'y aller maintenant pour profiter du fait qu'une bonne partie des sectateurs est encore occupée au cimetière.

Nous voilà en route pour la mosquée désertée aux teintes rouges, le quartier général de la secte. Dans le plus grand silence, nous enfilons les ruelles pour aboutir dans une impasse. Un escalier en colimaçon s'enfonce dans le sol et mène à un premier palier d'où part un autre escalier qui aboutit à une grande citerne d'eau souterraine qui ne nous est pas inconnue, comme une réminiscence d'un passé lointain. Nous traversons la citerne sur une barque, guidés par Aktar. Il s'approche d'une colonne et plante sa dague dans une fêlure. La magie opère, une porte étroite se dessine et finit par apparaître.

Un nouvel escalier en colimaçon nous mène à un tunnel sombre très bas de plafond. Ce ne sera pas un problème pour Worth et Fu . Nous progressons sur plusieurs centaines de mètres, le tunnel commence à remonter. L'odeur de chairs putréfiées envahit peu à peu le souterrain. Les murs brillent à la lueur des lampes, un liquide organique et nauséabond suinte des parois. Aktar nous prévient. Nous allons déboucher bientôt sous le grand dôme de l'ancienne mosquée et l'acoustique y est décuplée, il ne faut pas faire un bruit, même pas un pet de mouche. Une vieille porte aux gonds fatigués nous barre la route. Nous n'avons pas de graisse ou d'huile. « Ombre dans la Nuit » gratte un mur avec son couteau pour récupérer de la matière organique et en badigeonner les gonds. La porte cède en silence. Nous pénétrons dans un mausolée, une couleur verdâtre éclaire la pièce. Des séries de sarcophages sont alignées. Le long des murs, des étagères supportent des cadavres à tous les stades de décomposition. Sur les murs, des gravures hideuses représentent les rites ésotériques des serviteurs de l'Ecorché. Nous progressons à pas de velours, un regard et des signes plus ou moins expressifs composent notre vocabulaire.



CB 18

Je suis revenu parmi vous. Je suis Mehmet Makryat !

Dans une pièce plus petite, nous trouvons des centaines de parchemin et face à un escalier se tient un garde assoupi sur une chaise. Le gitan et l'écossais en font un joli mort. Worth prend le temps de dérouler quelques rouleaux. Ils racontent la vie des morts de cette nécropole.

L'escalier débouche sur un couloir et au bout une vieille porte. Fu renouvelle son onction des gonds. Un court couloir étroit est barré par un rideau derrière lequel des bruits d'activité humaine sont nettement perceptibles. Nous jetons un œil pour voir le début de ce qui doit être la grande salle de cérémonie. Des dizaines de personnes s'affairent à des préparatifs pour l'ultime rituel. Un des sbires transporte une pièce du Simulacre et la dépose dans une demi colonne pentagonale creuse. Nous mettons en place une tactique, il est temps d'agir ! Selim Makryat trône dans sa chaise à porteur, le corps recouvert de plusieurs couches de peau humaine. Il est entourés de six gardes en robes rouges de cérémonies. Devant eux se tient un groupe d'enfants nus. Trois sont embrochés par une longue aiguille et le reste est enchaîné, parmi eux, le jeune Rutherford. Derrière les gamins se pressent des centaines d'adeptes de la chair dans leurs différents stades de sacrifice. Derrière les adeptes se dresse la foule des simples sympathisants de la secte, une foule de gens ordinaires, du mendiant au grand bourgeois en passant par des policiers et des militaires. Il n'y a que des turcs et très peu de femmes. La foule crie : « Selim, Selim ! »

Le plan est simple. Aktar ira sauver les enfants, Lomond, Worth, Lukic, et Brian trouveront la peau de Selim pendant que Fu et Dieulevin feront diversion en semant le chaos dans la foule.

C'est parti ! Nous nous déployons discrètement et sans problème tant la foule et les adeptes sont concentrés sur le rituel. Nous distinguons bien maintenant la colonne et ses six alcôves contenant chacune une pièce du Simulacre. Le sorcier tient dans sa main un parchemin, d'autres sont disséminés autour de lui. Le rituel commence, le vieux marmonne une « prière ». Notre piège se referme peu à peu sur Selim. Dieulevin juge le moment propice et se met à tirer dans la foule, déclenchant un mouvement de panique. Les gardes se rapprochent immédiatement du sorcier et l'entourent. L'écossais se réserve, il attend le moment opportun pour porter son attaque. Lukic se jette tel un fauve sur sa proie, couteau à la main. Mais la vieille carne a de la ressource et esquive félinement la masse du boxeur serbe. Aktar est à côté des enfants, tête baissée, il « incante ». Worth juché sur une chaise exhorte la foule à punir les infidèles et désigne différents points dans la salle. Il fait diversion. Brian se dirige vers les alcôves pour prendre une pièce du Simulacre. Aimé, déjà à court de munitions, zigzague dans la foule affolée mais les sectateurs l'attrapent. « Sentinelle de Jade » s'approche discrètement des enfants enchaînés et crochète l'unique cadenas avec succès, elle fait glisser le lien à terre. Les voilà libres de partir !

Les gardes de Selim resserrent les rangs, et d'ailleurs on se demande comment Lomond a pu se glisser entre deux défenseurs. Il pointe son pistolet dans le dos de Selim. Lukic est repoussé quand le sort d'Aktar se réalise. Un grand bandeau de chair vient occulter la bouche de Selim, c'est de la pure sorcellerie !. Dans nos têtes, retentit la voix puissante d'Aktar « *Je suis revenu parmi vous. Je suis Mehmet Makryat...!* »

Les pièces du Simulacre s'envolent et fusionnent avec le corps d'Aktar/Mehmet. Il poursuit : « *Je suis le fils de votre maître déchu, débarrassez-moi de cet imposteur, saisissez-vous des infidèles et apportez-les moi vivants ! Frères de la Chair, le temps est venu de quitter le dôme douillet de cette mosquée et d'imposer notre marque sur le monde ! Grâce au Simulacre, nous n'avons plus à servir quiconque, pas même l'Ecorché ! Le Simulacre nous donne tout pouvoir, même sur Lui. L'Ecorché fera notre bon vouloir et notre destinée s'accomplira !* »

Faits et ferrés comme des rats !

Mehmet a convaincu un grand nombre de sectateurs. Une lutte fratricide s'engage et ses séides ont vite le dessus. Le vieux est proprement découpé en morceaux. Les aventuriers sont capturés et à nouveau ligotés. Seule consolation, dans ce chaos général, les enfants ont pu fuir. Nous sommes ensuite conduits dans une cellule où nous avons le plaisir de retrouver notre camarade Houdin mais nous sommes ferrés et enchaînés à un mur, en rang d'oignon. La lueur de deux torches fumantes nous permet de discerner au sol une masse dans un drap souillé et ensanglanté. Un homme sans jambe ni bras, les yeux arrachés, à qui il reste une oreille (peut être le père de Dieulevin ?). Le tronc s'agite et parle « *Qui est là ?* ». Horreur, la voix est celle de notre ami, le Professeur Julius Smith, notre commanditaire qui nous a lancés sur la quête du Simulacre il y a deux mois. Nous essayons de comprendre, de parler, mais l'homme est trop faible. Il reste peu d'heures avant l'aube, demain sera un autre jour.

Au matin du 1 mars, Mehmet Makryat, habillé à l'occidentale dans un costume de belle facture, propre et rasé de près, l'œil brillant et la posture triomphante, vient nous toiser un par un avec un sourire narquois. « *Soyez rassurés messieurs, votre exposition prolongée aux pièces du Simulacre vous condamne à la liquéfaction de vos chairs d'ici une centaine d'heures. Vous finirez par rejoindre les bêtes de chair. Quelle naïveté d'avoir cru que le Professeur Smith avait localisé les pièces du Simulacre.* » Sa phrase à peine finie que c'est Beddows qui nous regarde. Il enchaîne « *Je dois vous remercier pour m'avoir débarrassé de mon ennemi, le maudit Fenalik. Je vais maintenant partir pour Londres avec l'Orient-Express. Une fois sur place, je vais y accomplir le dernier acte, le rituel de purification, pendant que vous, vous allez vous putréfier et sûrement manger le Professeur Julius Smith. Du moins, ce qu'il en reste !* » Mehmet tourne les talons et sort de la cellule, laissant les investigateurs stupéfaits et stupides.

Worth arrive à grand peine à tirer quelques mots intelligibles de Julius, il a été enlevé peu après la conférence du 6 janvier, amené ici et martyrisé.

Pour nous, la conclusion est terrible. Depuis le début de cette aventure, nous n'avons été que des marionnettes manipulées par un démon, Mehmet Makryat.



Houdin, doté de quelques réminiscences de son célèbre ancêtre, se contorsionne comme un serpent sur un grill ardent, mais ses gesticulations sont vaines. Fu a bien compris que ses pieds ne sont pas liés et que la tête du Professeur est proche de la sienne. « Anguille Vespérale » étend son cou, Worth, avec ses pauvres dents et sa langue, cherchent à attraper un des fameux stylets de la nipponne dans son chignon. Hélas, il eut fallu au bon Professeur quelques années de pratiques assidues du cunnilingus pour assurer la réussite de sa mission. Mais l'idée est bonne ! Lomond s'emploie, avec ses pieds, à dénicher l'aiguille d'acier. Il réussit, et passe le stylet à une des mains de Fu. À son tour, elle se contorsionne pour remettre le sésame dans une des mains de l'écossais. Lomond, le roi du crochetage, se rie du cadenas. Une fois libéré, il s'emploie à délivrer ses camarades. Enfin libres, nous questionnons ce qu'il reste de Smith. Il ne cesse de nous demander la mort afin d'abréger ses terribles tourments. Nous insistons en vain sur le rituel de purification. L'homme est à bout. Dieulevin, compatissant, enroule un de ses bras autour du cou du Professeur comme s'il voulait le consoler ou lui apporter un peu de chaleur humaine, il lui parle doucement et, d'un mouvement rapide et puissant, il tord le cou du Professeur. Un craquement sordide se fait entendre, Smith exhale son dernier soupir.

« Aile de papillon » part en éclairouse dans la tour, nous la suivons. Worth, Lukic et Brian sont restés en arrière et ils voient nettement descendre silencieusement une forme humaine nimbée d'une aura vaporeuse. L'être est nu et asexué, revêtu d'une cape en peaux humaines cousues entre elles. Il est entièrement écorché et l'absence de paupières lui donne un regard fixe et fait encore plus ressortir ses yeux globuleux. C'est l'alerte ! Worth se carapate, Lukic et Brian se mettent en garde de boxeur. Lomond et Houdin se retournent, mais l'être semble inoffensif. Il continue doucement à descendre, tout le monde fait de même. Nous arrivons sur un palier comme un seul homme et nous nous collons au mur pour laisser passer l'écorché qui nous ignore. Plus bas des gardes parlent entre eux. La créature s'arrête, se retourne, son regard semble nous traverser. Elle fixe Worth et lui dit « *Avant que la tâche ne soit achevée, voilà à quoi ressemblera plus d'un parmi vous. Ne regardez pas les chairs, qui sont sous le contrôle des Frères, mais les cœurs qui battent à l'intérieur, que même les dieux ne peuvent conquérir.* »

L'écorché remonte en s'enroulant dans sa cape de chair. Les gardes, alertés, montent vers nous. Les stylets de Fu fendent les airs. À la vue d'une femme hystérique qui leur crie dessus, les sbires prennent peur et s'enfuient en hurlant également, suivis par nos héros. Deux gardes se reprennent et font face, couteaux en main. Lomond et Houdin s'engagent dans un corps à corps incertain. Si Houdin prend vite le dessus sur son adversaire à qui il a écrasé le nez et fracassé la mâchoire, l'affaire de l'écossais est moins bien engagée. Des bruits de bottes et des coups de sifflets retentissent dans l'enceinte de la mosquée. « Inch Allah », la cavalerie anglaise vient d'entrer dans l'ancien lieu de culte. D'autres gardes montent à l'assaut de la tour. Dieulevin vient au secours de Lomond. Le temps de récupérer les armes des deux gardes, nous remontons au plus vite. Au dehors, ça pétarade (des Leblés, des Wembleys, voire un Chauchat...). Ça hurle, ça meurt ! Nous débouchons au sommet du minaret chapeauté d'un dôme, un parapet carré en fait le tour. La lumière du matin éclaire la grande cour intérieure où se déroulent les combats. À nos pieds, la fabuleuse Istanbul déploie ses formes et ses couleurs, le Bosphore rutilé. Sur la place de la mosquée, des auto mitrailleuses sont postées condamnant toute fuite. Mais nos préoccupations sont ailleurs, nous devons bloquer la porte d'accès. Aimé, Lukic et Houdin s'y emploient. Les autres courageux cherchent une cachette à 30 m du sol, sur un parapet... La poussée est irrésistible, la porte s'ouvre, nous voilà face aux turcs et sans parachute. Leurs bras difformes et simiesques impressionnent nos héros. Impossible de fuir du parapet, il faut faire face. Lukic casse des dents à merveille, il a retrouvé toute sa poigne, secondé efficacement par Lomond et Houdin. Les sectateurs malgré leur surnombre et leurs bras hypertrophiés souffrent. Même « Gollum » fait des dégâts.

Retour dans l'Orient-Express

Dieulevin paye toutes les misères que son esprit et sa chair ont subies depuis le début de cette aventure, il ne sert à rien. Les turcs tombent comme des frelons asiatiques quand retentit le claquement sec d'une culasse de fusil que l'on charge. À la porte se tient un sectateur prêt à faire feu, mais le solide poing de Lukic vient très judicieusement lui fracasser la mâchoire, le turc hoquète faiblement en recrachant quelques dents et s'écroule. Enfin la cavalerie déboule, des français dont un grenadier taquin qui fait rouler une paire de grenade dans le pèle mêle des turcs, ça pète, ce n'est pas joli ! Le calme revient en haut de la tour. L'ancienne mosquée a été investi par la force inter alliés, non sans quelques dégâts.

Des hommes courent partout et fouillent les lieux, les prisonniers sont parqués dans un coin. À l'extérieur, la grande porte a été défoncée et un cordon de la force inter alliés tient à distance la foule stambouliote. Douglas Rutherford et son fils James sont là pour nous accueillir. Après des remerciements réciproques, Fu, efficace, fait une synthèse des événements et de la menace que représente dorénavant Mehmet Makryat. Nous devons nous rendre à Londres au plus vite via l'Orient-Express, l'ambassadeur nous assure de son soutien. Nous partons à l'ambassade britannique en camion militaire. Le commandant Henessey nous accueille et se met à notre service pour tout ce qui est lié à l'intendance. Le prochain Orient-Express part à 17h00, mais nous ignorons s'il y a de la place pour nous. Worth demande à Henessey de se renseigner si un ou des billets ont été réservés au dernier moment. Le commandant s'absente quelques minutes puis nous affirme qu'aucune réservation de dernière minute n'a été faite. Pour Brian, il ment effrontément. Worth et le journaliste décident de le confronter à Rutherford. Celui-ci couvre son subordonné et nous assure de sa fidélité, c'est lui qui lui a demandé de mentir. En effet, un agent britannique sera présent dans l'Orient-Express. « *Il saura vous identifier. Si vous découvrez son identité, surtout ne faite rien de fâcheux ! Sa mission est essentielle pour l'Empire.* » Brian se met à ergoter et à pérorer à l'infini, on dirait Lomond.

Comme toujours, cela finit dans des taxis en direction de la gare de Sirkeci et de sa faune bariolée. L'Orient-Express est à quai, pour l'heure vide de passager. Fu, Houdin et Aimé se rendent dans la salle de d'attente réservée à l'Orient-Express. « Fleur de Cerisier » se fait mielleuse auprès du guichetier préposé aux réservations. Au final, elle n'obtient que 5 places en première classe mais plus rien en deuxième classe, à moins qu'il n'y ait des désistements. Des passagers sont déjà là. Lomond repère un jeune couple très amoureux. Après s'être assuré qu'ils ont bien des billets, il les sudoie en leur faisant miroiter un voyage en avion avec de longues escales à Venise et à Milan où ils profiteront d'un grand hôtel et des opéras. Le couple cède ses billets pour 150 Livres, une fortune ! Nous nous installons dans le salon du train où nous sommes aux premières loges pour observer les voyageurs qui vont nous accompagner. Nous avons appris que seuls les wagons 1 et 2 vont jusqu'à Londres. Les passagers se présentent et par ordre d'apparition, nous faisons leur connaissance.

Danton Szorbic est un petit homme grassouillet, quasi chauve, portant de grosses lunettes. Il s'agit peut-être d'un représentant international en voyage d'affaires. Amanda Johns est une anglaise de 30 ans, vaporeuse et fatiguée par son fils Simon, 6 ans, qui a l'ait d'un petit diable. Elle est accompagnée par une gouvernante, Mary Baxter, 40 ans. Un couple d'anglais âgés, le colonel Herrinck et Madame voyagent accompagnés d'un couple de domestiques, Albert Huntford et Annabelle Hawkins. Le colonel est la caricature du colonialiste raciste qui a fait les Indes. Un italien, Luigi Martinelli, est un gros homme de 57 ans. Il parle fort et sent la menthe. Il nous déplaît immédiatement. Sir Robert Harrow est un bel homme, élégant, 40 ans, content de lui et fier de sa réussite. Elena Constanza est une belle femme, la trentaine, de

Kerim Mahtuk, un turc élégant, 40 ans, est accompagné d'un majordome Yolculuk Tutuyor et de deux gardes du corps, lourdement armés. Le comte Henri de Bruessy, 57 ans, bon vivant forme avec sa jeune épouse Emmanuelle, un très belle rousse de 31 ans à l'accent roumain, un sympathique couple d'aristocrates français. Jack Gatling, un journaliste américain, mitraille avec son appareil photo toujours dans les mains, en quête de scoops. Doña del Garda est une superbe brune que Lomond avec sa retenue habituelle qualifie de « bonnasse », 35 ans, une noble espagnole, qui porte encore le deuil. Kurt Groenig est un éphèbe blond et allemand de 30 ans. Rama Ho-Tet, un fez rouge vissé sur la tête, n'est pas turc mais égyptien et il transporte vraiment beaucoup de malle. Lord Margrave, baron de Blackpool, 45 ans, est un homme grand, mal fait et laid. Andrea Stefani, une italienne d'une beauté rare, presque irréelle, 28 ans, est habillée à la dernière mode et elle est accompagnée d'un serviteur, Tomas Infuego, qui paraît juste passable à côté d'elle alors que c'est également un bel homme. Biff Baxter, 31 ans, est une vedette américaine de western muet que sa voix de fausset a mis sur la touche. Cela ne semble pas l'affecter, il affiche une belle assurance. Il est accompagné de son manager, Mister Bramwell, 40 ans.

Lomond et Houdin voyageront dans le wagon de seconde classe. Pour se mettre à la page, Houdin se choisit un signe de reconnaissance, il fera mine de remonter la jambe de son pantalon. À 17h00, l'Orient-Express se lance dans son périple emportant nos aventuriers et leurs malles pour la dernière ligne droite.

Dieulevin rencontre Martinelli. Ils sympathisent rapidement autour d'un verre de Chianti. Contre toute attente, le gros homme est chanteur d'opéra et se rend à Londres pour un concert. Brian se rapproche de Jack Gatling, ils parlent boutique. L'américain se la « pète » et apprécie peu d'avoir un potentiel concurrent dans le cadre des mondanités du voyage. Jack n'a aucune éthique, il cherche les ragots, les rumeurs les plus salaces. S'il est de ce voyage, c'est qu'il en connaît long sur certains passagers et attend le bon moment pour faire la photo, il est à l'affût, Lord Margrave a une relation sexuelle torride avec Doña del Garda... Pour sa part, Houdin fait la connaissance de Sir Harrow, un baronnet imbu de sa personne et de son titre, qu'il a dû acheter. Il va à Londres pour se présenter aux élections. Richard flatte habilement le narcissique qui s'avère être un raciste misogyne. Il a déjà repéré quelques femelles dont une petite nipponne. Il adore l'exotisme, « *elle doit couiner comme une truie* » conclue-t-il, graveleux.

Worth sollicite les services d'Emile Soucard, le chef de wagon. L'homme est un grand costaud originaire de l'île de beauté mais, selon le Professeur, il n'a pas l'envergure du célèbre Henry. Au salon bar, il y a affluence avant le départ. Aimé, tout en finesse, aborde le comte et la comtesse de Bruessy. Le hasard faisant bien les choses, le comte possède un domaine dans le bordelais, la région natale du docteur où son père était un négociant bien connu.

Pour le souper, il y a deux services. Cela va nous donner l'occasion de fouiller alternativement les malles des voyageurs que nous avons repérés, tout particulièrement celles de l'égyptien et des turcs. Fu et Houdin sont à la manœuvre. Mais l'opération s'avère plus que délicate, du personnel de garde supplémentaire est posté dans le wagon des bagages. À part identifier les malles, nous ne parvenons à rien. Pendant ce temps au restaurant, Worth s'installe à la table de Szorbic, Lord Margrave et Doña del Garda. La platitude de la conversation ennuie vite le Professeur qui se met à parler ouvertement du Simulacre dans le cadre de ses recherches. Il espère sous peu en faire un grand article pour une célèbre revue archéologique. Cela ne défrise personne. À chacun ses platitudes !

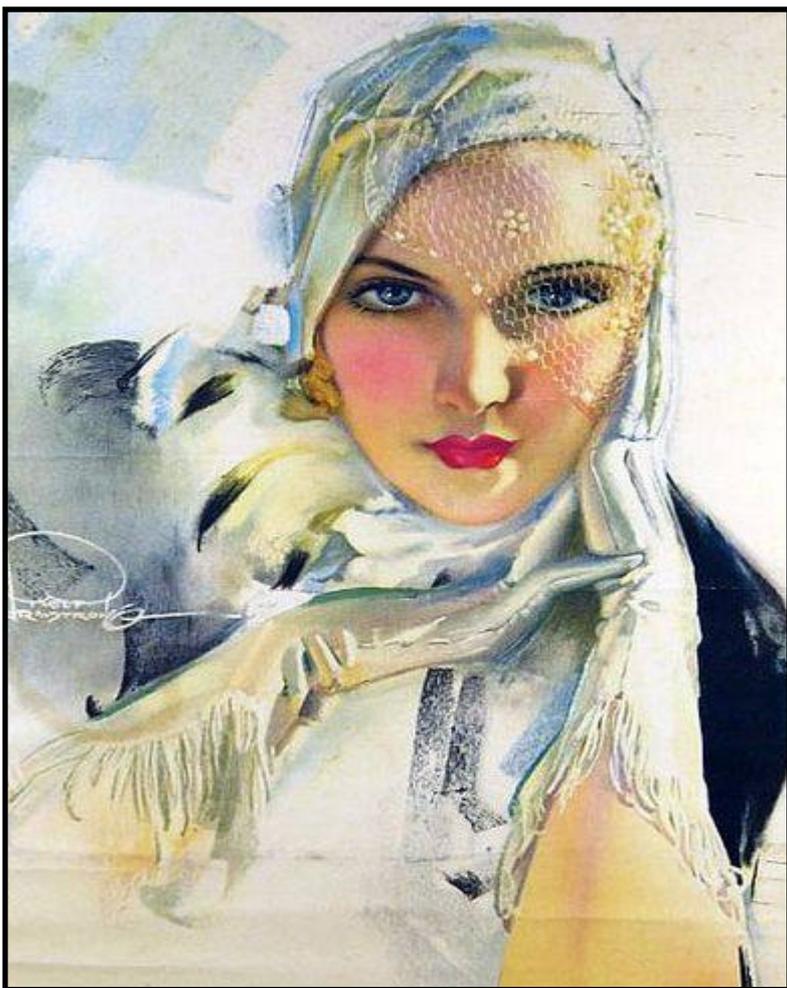
Aimé Dieulevin reçoit un accueil accueil frisquet quand il s'assoit à la table des turcs. Le bon docteur alimente la conversation même si elle minimaliste. Kerim est un banquier qui se rend à Londres pour affaire, il maîtrise son sujet. Au second service, les passagers de seconde classe composent les tablées.

Les investigateurs investiguent

Lomond trouve louche un certain Ronald Lakeby. Il profite du repas pour aller fouiller sa cabine et il y trouve des outils de cambrioleur professionnel. Sur sa lancée, il visite la cabine voisine, celle d'Yves Rostande. Il met la main sur des livres de cuisine et une ébauche de livre sur la cuisine turque. Suite à sa fouille chez Lakeby, il a toujours un doute. Il retourne dans la cabine et s'aperçoit qu'elle a été « piégée » de telle sorte que toute fouille laissera inmanquablement des traces, une astuce de professionnel averti.

Au bar fumoir, la fabuleuse Andrea Stefani drague ouvertement l'acteur américain, Biff Baxter, qui ne capte pas son manège ce qui a l'air d'amuser l'éphèbe allemand, le comte et sa femme.

Worth et Houdin entreprennent la fouille de cabines quand ils entendent du bruit dans la salle de bains attenantes, sûrement l'égyptien. Worth fait l'idiot perdu et rentre inopinément dans la cabine de Rama Ho-Tet. L'homme est bien là, assis entrain de lire. Le Professeur bafouille des excuses étudiées « *Excusez-moi monsieur, je me suis trompé. Vous comprenez, j'étais dans mes pensées, un projet important d'article sur un terrible artefact, le Simulacre de Sedefkar, occupe toutes mes pensées, mais je m'égaré...* » L'homme pose son ouvrage, un grand sourire éclaire son visage « *Professeur Worth, je suppose ?* ». Le nabot, estomaqué, répond un timide « *Oui* ». Rama se répand en louanges sur les travaux et rares publications du Professeur, que bien évidemment il a lus et appréciés. L'égyptien est un marchand d'antiquités et il maîtrise son sujet. Il agonise Worth de questions techniques et historiques sur différents artefacts. Il connaît bien le British Museum à qui il fournit régulièrement



Andrea Stefani/Portrait de Rolf Armstrong

des pièces rares. Le Professeur est perdu pour de bon, il en perd son latin et son grec. Il est pathétique et souhaite se retirer tout en bafouillant des milliers d'excuses, mais l'antiquaire le saisit au bras et insiste pour l'inviter à prendre un thé à la menthe au bar.

Ils libèrent la cabine. Houdin profite de l'aubaine pour la fouiller. À part des livres de comptes en arabe, rien de remarquable. Sur sa lancée, il visite la cabine voisine, celle du jeune allemand. Là aussi, le butin est maigre, des vêtements et un nécessaire de toilette. Houdin allait repartir quand il a un doute. Il reprend une veste et la palpe à nouveau. Il y a quelque chose dans la doublure. Il s'agit d'un bout de papier à l'entête de l'hôtel Pera à Istamboul qui protège une mèche de cheveux de femme rousse.

Le train repart, c'est l'heure du premier service au wagon restaurant. L'égyptien s'attable, cela veut dire que Groenig pourrait être seul dans leur compartiment. La comtesse devrait se précipiter dans sa cabine pour des galipettes. Voilà une occasion de faire une belle photo, pense Brian. Worth est au chevet du chef de wagon, il l'attaque sur la propreté des couverts en argent. Au bar fumoir, Dieulevin fait connaissance de Kurt Groenig. Le jeune homme travaille dans l'entreprise familiale, spécialisée en machines agricoles ce qui lui permet de voyager dans de nombreux pays. Il maîtrise son sujet mais le docteur ne peut s'empêcher de remarquer les regards entendus que s'échangent l'allemand et la comtesse.

La cabine mitoyenne de Fu est celle de Robert Harrow. Féline, elle s'y glisse. L'homme est allongé sur sa banquette et il fume. En professionnelle, Fu lui propose un verre, l'homme, à qui la fortune sourit, devient entreprenant. La geisha retrouve son savoir faire et propose un jeu japonais « amoureux » à Robert. Il consiste à déposer ses lèvres sur un verre d'alcool, au même endroit que celles du partenaire, pour ressentir, voire deviner, ses pensées et enfin boire le verre. Mais « Rose des Vents » a tôt fait de glisser quelques gouttes d'un puissant somnifère dans le verre commun. Harrow s'endort, laissant à Fu tout loisir de fouiller la cabine. Elle ne trouve rien de particulier.

Toujours au bar, Brian est au « chevet » de Biff Baxter. Il boit trop et cela accentue encore sa voix de fausset, c'en est risible. Il fait la tournée des capitales dans le cadre de la promotion de son dernier film, il compte beaucoup sur le soutien de son manager. La belle Andrea attend que Dieulevin en ait fini avec Groenig pour se jeter sur le jeune blondinet. Elle ne cache pas ses ambitions, se caser avec un homme riche. Brian finit par retrouver Gatling au bar. Le journaliste est à l'affût. Il soupçonne l'allemand d'avoir des vues sur la belle comtesse rouquine. Cela ferait un scoop pour vendre du papier. Dans la discussion, Brian apprend que Rama Ho-Tet a pris son billet au dernier moment. Houdin déambule entre le salon et les couloirs des wagons quand lui vient une intuition. Il retrouve Emile Soucard, assis à sa place au bout du couloir du Wagon 2. Il est né en Corse et, très tôt, il a aimé les trains. Il a rêvé de cette place, et maintenant qu'il l'a obtenue, c'est un homme heureux. Houdin n'est pas très convaincu par l'enthousiasme sur joué de Soucard, mais il le laisse en quête d'une nouvelle proie.

Plus tard dans la soirée, Fu fait subir le même sort à Elena Costanza qui s'est insuffisamment méfiée d'un verre de brandy. La jeune femme s'endort rapidement. La nipponne fouille ses affaires, elle y découvre un petit automatique calibre 22 et un couteau à cran d'arrêt de belle taille, une arme de professionnel, estime-t-elle. Soudain, Elena se met à hoqueter violemment, prise de convulsions. Elle vomit abondamment et s'étouffe dans ses rejets. Fu comprend que ce n'est pas le somnifère qui produit cet effet, mais un poison. Elle met Elena en position latérale et sort de la cabine pour trouver du secours et donner l'alerte. Houdin et Soucard se précipitent au chevet de Costanza. Dieulevin est alerté, le temps de prendre sa trousse, et il est au chevet de l'infortunée. C'est un empoisonnement à l'antimoine, le docteur reconnaît son odeur caractéristique. Il procède à un lavement d'estomac. Emile Soucard jure ses grands dieux que la dame ne lui a rien commandé. Enfin, arrive un homme en grand uniforme de l'Orient-Express, celui que l'on ne nomme pas et que l'on voit très peu, le Chef du Train, Michael Mathieu, un suisse bon teint. Il est outré par la qualité du service dans ce wagon en désignant une carafe d'eau ouverte posée sur un chevet. La règle, rappelle-t-il, c'est la bouteille bouchée, c'est là le vrai luxe, clame-t-il. Tout cela a fini par attirer les voyageurs de l'autre wagon à l'exception du sieur Arrow, notons-nous.

Gatling, à l'affût derrière son appareil, est prêt à faire un article sur la décrépitude du service dans le célèbre et luxueux Orient-Express. Le Chef du train s'en prend vertement à Emile Soucard qu'il met plus bas que terre. Le corse est anéanti. La présence de la carafe est inexplicable. Costanza semble être apaisée mais divague toujours. Tout le monde regagne sa cabine ou le bar.

Soucard et c'est la guerre

Houdin suit la grande masse de Soucard qui semble sonnée. Il a bien l'intention de profiter de sa faiblesse momentanée pour lui poser quelques questions, et, en particulier, sur son lieu de naissance qui semble lui poser un problème de mémoire. De son côté, Dieulevin conclut que le somnifère de Fu a contribué à sauver Elena en la faisant vomir. Bravo Fu ! À 23H25, le train s'arrête à la frontière gréco-turque. Soucard sort sur le quai et se dirige vers la gare, filé comme son ombre par Fu, Lomond, Lukic et Houdin. Le chef de wagon se rend au bureau du télégraphiste local où il envoie un message. Houdin l'intercepte à sa sortie et l'homme joue l'offusqué « *de quoi se mêle-t-on ?* ». Il a envoyé un message à sa vieille mère pour lui annoncer son retour. Lomond et Lukic se glissent dans le bureau du télégraphe. Ils tentent en vain de faire parler le préposé, mais l'homme ne comprend pas l'anglais.

L'écoissais consulte le livret des messages, mais là, c'est lui qui ne comprend pas la langue. Il est établi une nouvelle fois qu'il ne sert à rien et il regagne le train, piteux. Houdin insiste auprès de Soucard pour que ce dernier l'aide à envoyer un message télégraphique à Londres. Il y consent et traduit en turc au télégraphiste le texte du français. « *On a trouvé ce que l'on cherchait, rendez-vous à la gare !* ». Le long sifflet du train nous rappelle tous à l'intérieur. Aimé et Brian profitent de l'état second d'Elena pour lui parler de l'ambassade, de Rutherford, du commandant Hennessy. La belle acquiesce, elle les connaît mais son état ne permet pas d'aller plus loin. Les contrôles douaniers se passent à merveille sous l'autorité et la vigilance du Chef du Train.

Enfin du repos pour nos héros. Dieulevin a une fin de nuit agitée, harcelé par un cauchemar de chair et de corps qui se décomposent et se recomposent. Au matin, son oreiller est couvert de touffes de ses cheveux, une nouvelle avanie. Lomond est victime d'une éruption de « chancre cutané » sur son avant-bras gauche qui le démange. Il ne cesse de se gratter, ce qu'il ne faut pas faire bien évidemment. Dieulevin examine l'affaire. D'après lui, le chancre va pénétrer plus profondément et pourrir les chairs, une sorte de lèpre. Worth a lui aussi très mal dormi, il s'est réveillé en nage, il ne sait pas pourquoi. Pour les autres, des rêves récurrents de chair et de corps mais pas encore de manifestations physiques. Nous en concluons que nous faisons face aux prémices de la malédiction du Simulacre. De plus, Lomond trouve dans sa cabine le cadavre d'un employé de l'Orient-Express. Il a comme particularité d'être sans consistance, flasque, comme vidé de toute substance organique. C'est la dépouille d'Emile Soucard. Il est évident que Makryat s'est offert une nouvelle apparence. Dans ses poches, nous trouvons le reçu en turc pour un télégramme de 9 mots. Révéler sa mort et surtout l'état du cadavre risque de nous compliquer la tâche. Que faire du corps ? Dieulevin, sans autre forme de procès, « balance » le sac de peau par la fenêtre.

Au petit déjeuner, Lukic nous apprend qu'à 3h du matin, lors d'un arrêt à la frontière bulgare, la police locale a proprement débarqué une partie des passagers du wagon de seconde classe. Ils ont été remplacés par une dizaine de turcs patibulaires, des sectateurs. Lukic est formel, « *C'est la guerre !* ».

Au restaurant, tous les passagers de première classe sont attablés, sauf Rama, Groenig, Szorbic et la Doña del Garda. La délicate Fu souhaite visiter les cuisines pour se faire une recette particulière. Toute la brigade la regarde déambuler, l'air sidéré, mais, quand la nipponne se met à cuire du riz, elle peut ressentir une bouffée de haine et d'incompréhension. Elle a réussi à désorganiser le service et la qualité s'en ressent, mais elle n'en a cure, au moins elle ne sera pas empoisonnée.

Lomond en duel et escarmouche

À 11H15, l'Orient-Express s'arrête en gare de Sofia pour 40 minutes. Soucard est remplacé par un des fourriers du wagon des malles, un français, Laurent Berger. Des passagers en profitent pour se dégourdir les jambes et de nouveaux embarquent. Houdin veille, tel un chien de chasse, il va renifler les uns après les autres les nouveaux arrivants, dans l'espoir de ressentir une faille dans les personnages.

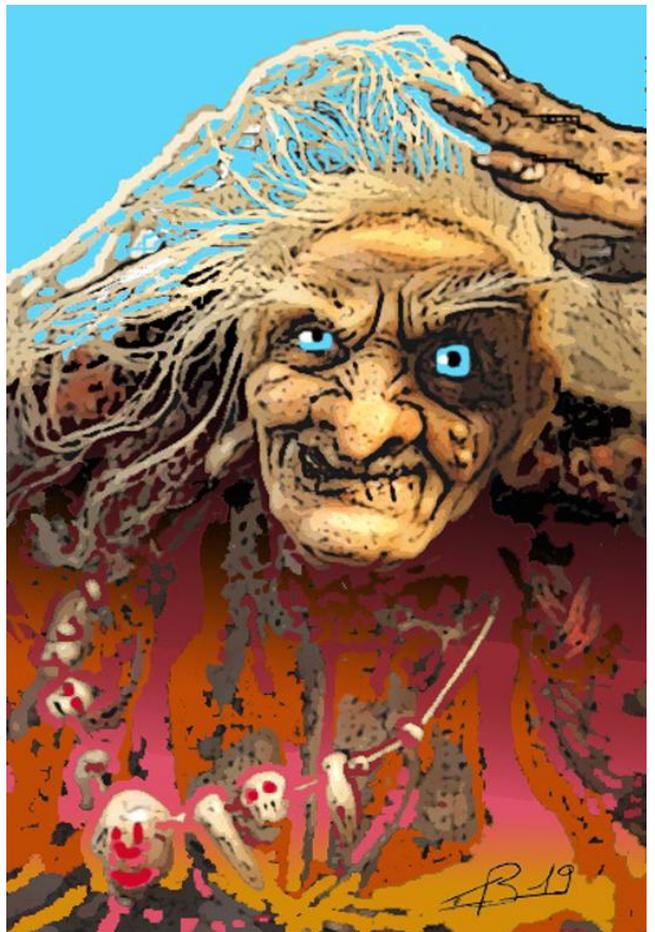
Le Lord écossais se lance un défi incongru, dénicher 20 litres d'essence en moins de 40 mn dans une gare inconnue. C'est complètement improbable et il n'y a pas de miracle. Malgré beaucoup d'énergie, il échoue lamentablement. Brian a l'opportunité de fouiller la cabine de Danton Szorbic pendant que Worth fait l'énergé auprès de Laurent Berger « *Vous comprenez, du temps de ce bon Henri, cela ne se serait pas passé comme ça, le service s'est bien dégradé et patati et patata...* ». Brian inspecte la cabine, elle est bizarrement rangée. Il met la main sur un livre comptable douteux. Dans la foulée, il se fait plaisir en fouillant la chambre de Gatling, mais elle n'a rien de remarquable, comme son occupant.

Gatling veut faire un scoop croustillant sur la liaison de Groenig et la comtesse. Lomond se joint à l'affaire, il est chargé d'ouvrir la porte à l'improviste. Une tâche simple mais qui est plus compliqué qu'il n'y paraît; un mauvais timing et la photo est loupée. Les deux amants sont assis côte à côte, l'air emprunté. Du coup, Lomond fait des phrases, beaucoup trop comme à son habitude. Groenig se sent insulté et se fait menaçant. Mal lui en prend face au sanguin écossais ! Un coup de boule puissant et précis étend l'éphèbe au sol. Brian, pistolet en main, appelle à la raison et au calme. Lomond maugrée mais Groenig hurle à l'intrusion. C'est un grand désordre qui finit par amener celui que l'on ne voit jamais, le Chef du Train, qui se retrouve à gérer le différent. Le jeune allemand n'en démord pas, il provoque Lomond en duel au prochain arrêt. L'écossais n'est que trop content de relever le gant. Il se met en quête d'un témoin de valeur et sollicite le comte de Bussy. L'homme déjeune. Il écoute patiemment le Lord écossais. Le comte sourit. L'aristocrate français n'est pas un psychorigide sans éducation, ni savoir vivre. Il craint plus le scandale que l'infidélité de sa jeune épouse, qu'il connaît et qu'il tolère.

Le train s'arrête dans une gare improbable, Svilengrad, avant Belgrade. Les duellistes et leurs témoins, Szorbic et Aimé, descendent et se mettent en place. Le duel se fera aux poings, et, très judicieusement, Lukic est désigné comme arbitre. Martinelli introduit le duel par un chant guerrier. Lomond fait le paon, comme à son habitude. Il a choisi sa tenue avec soin. Il a revêtu le kilt de son clan et une chemise blanche. Il a pris soin de tracer deux traits bleus sur les ailes de son nez. Kurt Groenig est en pantalon et chemise. Les débuts sont timides, les deux hommes s'observent, se jaugent. Mais, très vite, le jeune allemand se retrouve au tapis le nez éclaté, victime d'un puissant coup droit écossais. Beau joueur, Lomond s'esclaffe « *Plein fer dans sa face de blette !* ». Tout le monde se prépare à remonter quand cinq hommes armés font leur apparition. Brian est le premier pour une fois à faire feu. Ça pétarade de partout même Szorbic et Martinelli s'y mettent. Le ténor est touché ainsi que Dieulevin que son ange gardien a abandonné. Tout ce tintamarre a mis aux fenêtres tous les passagers et personnel de l'Orient-Express. Worth qui finissait d'agoniser le chef de wagon sur la perte de savoir-faire en matière de rangement des draps, reprend de plus belle en entendant les coups de feu. Martinelli fait des doigts d'honneur et chante des insultes. Le petit homme grassouillet abat son homme. Lomond et Aimé font mouche. Le dernier assaillant jette son mauvais fusil et se rend à Lukic. Le boxeur le fait parler. Ce sont des brigands du coin, payés pour s'en prendre à nous et surtout arrêter le train. Il ne connaît pas le commanditaire. Fu, durant le combat, s'est glissée dans la gare. Elle voit Margrave partir dans un taxi. Sa joue porte la marque rougeâtre d'une main.

Pendant ce temps, un drame se noue. Kurt Groenig a pris une balle. Elle ne provient pas d'un fusil. Qui a pu lui tirer dessus pendant l'échaffouré ? Brian suspecte Szorbic mais le petit gros a réponse à tout. Lomond et Houdin se font menaçants. Le petit homme grassouillet n'hésite pas, il dégaine son arme et tire sur les deux ladres. Richard est blessé mais la riposte collective a raison de ce fourbe qui trépassé à l'instant où le train fait retentir son sifflet de départ. Nous remontons en abandonnant le corps sur le quai. Martinelli est prêt à témoigner en notre faveur, il raconte à qui veut l'entendre que Szorbic était un chef de bande et qu'il a organisé cette traître attaque de l'Orient-Express.

Il est 16h00 et Lord Margrave sirote un thé. Lomond, Dieulevin et Houdin, fraîchement bandé, interpelle le baron de Blackpool sur le départ précipité de Doña del Garda. L'homme est gêné, il nous sert une histoire de différends financiers. Très vite, il éconduit nos questions devant la faiblesse de nos arguments. Nous nous retirons mais Lomond fixe dans les yeux Margrave et lui tend la



main pour le saluer. Il tend la sienne et l'écossais se met en devoir de broyer la dextre du Lord qui finit par gémir. L'écossais lâche sa proie, satisfait. Le baron de Blackpool, mortifié, ira se plaindre auprès de Michael Mathieu. Le train ralentit quand nous approchons de la gare de Belgrade. Par la vitre de nos cabines, nous distinguons un village en ruine dont il reste un cottage tout blanc sur le haut d'une colline qui « semble nous observer ». Nous pensons forcément à la Baba Yaga.

En gare de Belgrade, entendant du bruit sur le toit du wagon, Houdin sort. Il est assailli par une nuée de poules noires caquetantes. Le pauvre a tout juste le temps de rentrer pour sauver sa peau. Brian, jovial, nous fait part de sa réflexion : « *il faut envoyer Margrave au milieu des Blacks poules...* ». Mais très vite, les volatiles s'égayent sur les quais dans l'indifférence générale.

Gollum, Worth et Houdin veulent profiter du repas du soir pour visiter à nouveau la cabine de Rama Ho-Tet. Mais Laurent Berger veille sur son troupeau et selon l'adage « *On peut tromper mille fois mille personnes, non, on peut tromper une fois mille personnes, mais on ne peut pas tromper mille fois mille personnes. Non, on peut tromper une fois mille personnes mais on peut pas tromper mille fois une personne. Non.* » Nos héros reviennent au restaurant la queue basse. Le personnel installe un convive, une vieille femme qui nous regarde de ses yeux azur pétillants, un sourire en coin. Aucun doute, il s'agit de la Baba Yaga. Notre repas vire à la pourriture, l'ensemble du wagon restaurant et son décor se transforme, tout devient gris et vieux, un froid glacial nous traverse les os. Elle pointe un doigt arthritique vers la nipponne « *Toi, il faut que tu nous rejoignes. Tu m'as pris un de mes aspects !* ». « Aile d'Argent » se défend, rejette les accusations de cette vieille femme sénile qui n'est même pas de ce monde. La vieille se rapproche de Fu, elle la sent, la renifle. Elle se recule avec dégoût. « *Tu appartiens à quelqu'un d'autre, au Simulacre ! Folle que tu es !* ». Elle fait courir son doigt décharné sur le fin visage. « *Quel dommage, tu es corrompue !* ». Elle s'évanouit et nous revoilà dans la douceur du luxueux wagon restaurant. Les convives sont atterrés et démoralisés par le contenu infect de leurs assiettes.

“Turquerie et Sixtopus”

Pour se remettre, Fu propose aux convives de les régaler d'un tour de chant de son pays natal. C'est très « spécial » et n'a pas un effet positif ou salvateur sur les voyageurs déprimés, bien au contraire. Fu, dépitée, va chercher de la nourriture décente dans la cuisine. Houdin retourne dans sa cabine et croise Harrow qui a une main pansée. Le bellâtre raconte sa mésaventure. Il a estimé que Elena Costanza avait quelques bouffées de chaleurs naturelles à calmer. Il a voulu vérifier par une bonne main au cul, le protocole naturel selon lui. La belle a mal réagi, lui a attrapé la main et a retourné trois doigts méchamment. Dieulevin, de son côté, se rend au salon bar où il retrouve l'égyptien. Très courtoisement, le bon docteur lance une conversation sur les merveilles de la culture et l'art égyptien. L'homme reste distant, très peu loquace, voire condescendant. Aimé, qui est à deux doigts de lui jeter sa tasse de café dans sa face de cucurbitacée, préfère aller se coucher et éviter l'esclandre.

« Papillon de Nuit » a trouvé du riz dans la cuisine et retourne dans sa cabine. Alors qu'elle traverse le wagon de seconde classe, elle voit un turc dans le couloir, une cigarette au bec. Pour la nipponne, c'est une évidence, c'est un sectateur de la chair. Elle va partager son sentiment et son bol de riz à l'écossais. Houdin prend un premier tour de garde dans le couloir de son wagon de première classe. Sa présence insistante attire l'attention de Paul Berger, muni d'un balai, qui vient s'inquiéter de sa santé. Richard n'arrive pas à s'en dépêtrer, mais c'est un mal pour un bien. Soudain, deux mollusques tentaculaires apparaissent dans le couloir et, d'un bond coordonné, se jettent vers les deux hommes. Par réflexe, Richard esquive et découpe le premier. Laurent Berger, d'un magistral coup de balai, écrase le second contre la vitre qui se fend sous la violence du coup.

Aimé partage sa cabine avec Martinelli. Il l'entend hoqueter fortement, le chanteur s'étouffe. Dieulevin allume la lumière et descend de sa couchette. Le ténor est agité de soubresauts. Sur son visage est plaquée une sorte de pieuvre à six « bras » qui l'empêche de respirer. Sans hésiter, le docteur attrape la chose pour la détacher du visage de son ami. Mais il doit tirer de toute sa « petite force » pour que « le sixtopus » se détache. Du sang perle de ses tentacules. Par chance, il a un bocal bien étanche dans ses affaires et il y glisse promptement le monstre. Martinelli se remet à peine de la première attaque, son visage sanguinolent portant des traces de ventouses, qu'un nouveau « sixtopus » fait son apparition et se rue sur le visage d'Aimé qui est surpris. Le monstre « se ventouse », et il lance des pseudopodes vers la bouche et le nez du docteur. Martinelli, malgré son martyre récent, a le bon réflexe. Il ôte la chose qui va rejoindre son congénère dans le bocal.

Worth subit une attaque similaire. Il suffoque, se lève à tâtons et ouvre la porte de sa cabine avant de s'écrouler dans le couloir, le corps agité de spasmes. Serait-ce la fin pitoyable de ce noble héros ? Que nenni ! Laurent Berger veille à la qualité du service. Il se précipite, juge la situation. Son balai s'élève dans les airs et s'abat tel la foudre sur le monstre accroché à la face du nabot, ça ne va pas être joli ! Il loupe son coup et tape à côté. Il réalise alors qu'il a failli frapper un passager, c'en est trop pour l'employé de la Compagnie des Wagons-Lits. Il s'effondre en gémissant, hébété, le regard vide. Dieulevin sort de sa cabine et, en deux pas et trois mouvements, retire le « sixtopus » sanguinolent du visage torturé du Professeur. Il hoquette, suffoque, crache des choses et des fluides, mais il est vivant ! « *Hosanna !* »

Fu suffoque, un « sixtopus » sur son minois. « Naïade d'Ambre » attrape un de ses fameux stylets cachés dans ses cheveux. Elle perce la bête par en-dessous pour pouvoir respirer, en vain, elle étouffe. Costanza, qui partage sa cabine, intervient avec son couteau, et se débarrasse vite de la chose.



CB 19

Du fond du wagon, une forme vaguement humaine se traîne au sol, en sang. Gatling est à peine reconnaissable. Aimé vient à son secours. Son corps a été martyrisé, plusieurs empreintes saignantes de « sixtopus » nettement visibles. Le journaliste est en état de choc, sa chair est en lambeaux ou absente. Michael Mathieu fait son apparition. Dieulevin décrit rapidement la situation. Pour lui, l'origine de tout ce désordre sanglant est les sectateurs de la chair, logés dans le wagon de seconde classe. L'homme est interloqué et suppose que le docteur est dément. Mais les précisions qu'apporte Aimé et la vision du corps de Gatling décident le Chef de Train à agir. Aimé et Fu resteront dans leur cabine. Laurent Berger et un fourrier du wagon des malles rejoignent notre groupe. Une petite troupe bien armée se dirige vers le wagon de deuxième classe. Arrivé au sas de séparation, le Chef de Train demande au fourrier de retenir nos héros sur place. Il ira avec Berger faire son devoir et rétablir le calme et la sérénité auxquels les voyageurs de l'Orient-Express ont naturellement droit.

Dans sa cabine, Fu se repose et récupère, allongée sur sa couchette. La belle Costanza frôle le visage de la japonaise et lui murmure langoureusement « *Mais que se passe-t-il, quelle est la menace ?* ». Fu tourne son visage, à quelques centimètres des lèvres pulpeuses de la brune. Fu lui résume la situation, l'existence de la secte de la chair et de son chef, Mehmet Makryat. Elena réplique : « *Je rentre à Londres en urgence. Nos services ont arrêté un sectateur de la chair, un crime se prépare contre le fils du roi, il aurait des conséquences inimaginables* ». Les deux femmes s'équipent et rejoignent le groupe. Sur place des coups de feu retentissent et le fourrier ne peut plus nous retenir. Le Chef de Train fait un repli stratégique sous des tirs nourris. Dans le couloir git dans son sang le défunt Laurent Berger, un turc mort à ses côtés. Michael Mathieu se met à couvert, et demande placide : « *Seraient-ce les turcs dont m'a parlé Monsieur Dieulevin ?* ». Il reste 10 minutes avant l'entrée en gare de Zagreb. Fu et Elena montent sur le toit du wagon. Houdin et Lomond prennent le couloir en enfilade. Un des sectateurs tente de fuir par une fenêtre. L'écossais fait un carton, comme à la foire. Aimé termine ses soins sur ce qui reste de Gatling. En gare de Zagreb, le train ne s'arrête pas au grand dam du Chef de Train. Il ne comprend pas ce qui se passe et part se renseigner à la locomotive. Dieulevin, Fu, Worth et Houdin l'accompagnent. Les voilà au niveau du tendeur. Les deux chauffeurs ont vu arriver nos héros et leur chef. Ils interpellent un homme dans l'ombre : « *Que fait-on maintenant ?* » Mathieu, excédé, tire en direction de l'homme caché. Le turc se dévoile et tire dans le tas, mais une balle lui traverse le cou dans une gerbe de sang. Le Chef de Train ordonne au conducteur de faire marche arrière et de s'arrêter à la gare. Pour le reste du groupe, la marche arrière du train fait jaillir les turcs de leurs cabines, tel des lapins au gîte quand le furet fait son apparition. Brian, Lukic et Lomond sont à la fête avec l'appui de Robert et d'Elena. Sept turcs sont abattus. Une fois le train en gare de Zagreb, nos héros fouillent les cabines des turcs. Ils y trouvent des armes diverses et un télégramme : « *Urgent montez à bord—SOE—M* ». D'après Mathieu, le télégramme provient de la station de la gare de Silengrad. Le train repart vers l'Italie. Le Chef de Train nous autorise à fouiller le wagon des malles. La tâche s'avère difficile et le temps passe sans que nous trouvions quelque chose de significatif. Mais Richard Houdin a soudain une brillante idée. Il demande à ce qu'on l'aide à soulever les lattes de bois du plancher et, bingo !, une malle en fer a été soudée sous le wagon. Elle contient l'ensemble des pièces du Simulacre de Sedefkar, 4 parchemins et plusieurs passeports au nom de Makryat. Une grande enveloppe contient des documents relatifs à l'emploi du temps du Duc de York, le second fils du roi. On trouve également des articles de presse sur le prince et des faits divers. Le Simulacre est transféré dans une nouvelle malle, Lukic en aura la garde. Les parchemins seront à disposition du Professeur Worth dans le coffre du train. Pour le reste, nos aventuriers sont au wagon restaurant pour éplucher les documents et articles trouvés, mais ils ergotent longuement sur les comment et les pourquoi et les autres possibles de l'affaire sans en tirer rien de concret.

Fascistes énervés. Où est Dieulevin ?.

Vers 3h00 du matin, Worth a mis la main sur un article qui lui semble important. Les faits remontent à 6 jours, le meurtre d'un commerçant dans sa boutique à Londres. La police a relevé des traces de lutte. Mr Robert Osborne a été retrouvé mort, la boutique était fermée à clef de l'intérieur et elle se situe dans le même quartier que le bazar de M Makryat.

À 3h20, le train s'arrête en gare de Lubiana pour les contrôles de police et douaniers habituels. Depuis tout ce temps, Lomond est en ébullition. Pas lui, mais les quelques neurones qui lui servent de cerveau. Il veut trouver par déduction quel corps abrite Makryat et il en arrive soit à Groenig, soit à Margrave. À 4h00, nous sombrons enfin dans un sommeil de courte durée car le train s'arrête à Trieste à 8h30. Sur le quai nous attend une vieille connaissance, Mr Termona et ses sbires en chemise noire. Un peu plus loin, en retrait, une silhouette triste est figée, nous reconnaissons Winckelmann. Le Professeur, très émotif, risque : « *Elle est Trieste cette histoire !* ». Mais, en fait, c'est surtout la débandade parmi nos héros et chacun se cache comme il peut, Dieulevin file dans une malle. Le Chef de Train refuse la fouille de Termona et ses « *camicie nere* »; mais en vain. La troupe investit l'Orient-Express et rassemble tous les passagers dans le wagon restaurant, sauf Margrave et le personnel. Termona, sourire en coin les dévisage un après l'autre.

Mais il se renfrogne et interpelle Lomond : « *Où se trouve votre ami Dieulevin ?* ». La réponse de l'écossais est sans équivoque : « *Je crois que même sous le contrôle d'un détecteur de mensonge, je peux affirmer que M Dieulevin n'est plus mon ami* ». Termona interroge alors Brian et Worth qui abordent le sujet de la grotte et des Lloigors. Le chef de bande les conduit à part pour leur dire « *Les Lloigors sont nos maîtres et Dieulevin les a gravement offensés et trahis. Il est indispensable de rétablir l'équilibre. Je dois retrouver le médaillon d'Ithaca même si je dois tuer tout le monde dans ce train.* » Il a l'air sincère...

L'Orient-Express redémarre. Dans la salle du restaurant, le fasciste énervé tourne autour des gens. « *On va jouer à un petit jeu de massacre. Je vais tuer une personne par quart d'heure tant que je n'ai pas obtenu la réponse à ma question, où se trouve le maudit docteur français ?* ». Un murmure d'effroi parcourt l'assemblée. La tension du groupe est palpable. Termona lance un compte à rebours macabre. « *Petit Scarabée* » s'avance devant l'arme de Termona. « *Le docteur se cache dans les malles, je vais vous y conduire* ». Une fois sur les lieux, la nipponne désigne un endroit mais point de Dieulevin. Le diable a changé de cachette et nul ne sait où il est allé se fourrer. Retour au wagon-restaurant où Termona fulmine et entame un macabre décompte en désignant une par une les personnes de son index. Il désigne Houdin. « *Dans 15 minutes, si je n'ai pas Dieulevin, cette homme sera exécuté.* » Nos héros (sauf Worth, fidèle parmi les fidèles) trahissent la communauté et se mettent en quête du docteur. Même le Chef de Train participe à la curée. Où est donc Dieulevin ? Il s'est caché sous le tas de charbon du tender où il entend les conversations et comprend la situation. On n'en veut à son précieux, mais des vies sont en jeu. Dieulevin sort de sa planque et trouve Fu. Après quelques palabres, Aimé lui indique la cache du médaillon d'Ithaca, dans son passeport dans le coffre de l'Orient-Express. La nipponne se fait ouvrir le coffre et remet l'objet à Termona. Il est aux anges. Tout rentre dans l'ordre et comme si de rien n'était, le chef fasciste paye une triple tournée générale, histoire d'arriver bien chaud en gare de Venise où il descend avec toute sa clique.

À 9h40, Dieulevin prend une douche bien méritée pendant que les autres aventuriers s'interrogent sur la disparition de Margrave. Le nombre des suspects s'est réduit. Arrow est fin saoul, il n'y a rien à en tirer.

Worth propose d'hypnotiser ce qui reste de Gatling. Ça marche ! L'homme revit avec douleur son martyr. Margrave lui a infligé ces supplices. Le scribouillard a voulu le faire chanter à cause de son futur mariage avec Doña del Garda et révéler qu'il ne souhaitait que capter son héritage. Nos investigateurs s'empresent de fouiller les affaires et les cabines des amants, sans résultat. À Milan, sur le quai, cinq hommes en costume et borsalino noir portent chacun un étui à violon. Sous les regards ahuris de nos héros, ils s'installent dans le wagon de seconde classe. Surement un quintet de musique classique ! Les affaires reprennent. Lomond parle art égyptien avec Rama, histoire d'en savoir plus sur le marchand d'art. Il apprend surtout que c'est un homme âpre en affaire, un compliment de la part d'un écossais.

Fu réitère son tour de chant et obtient un succès de courtoisie. La nuit tombe. Nous peaufinons notre sécurité et celle du Simulacre. Vers 23h35, le train hoquète en abordant les premiers contreforts des Alpes. Soudain, ceux qui regardent à l'extérieur voient un membre du personnel tomber du train en marche et s'écraser sur la paroi rocheuse en contrebass. Branle bas de combat, il se passe quelque chose au niveau de la locomotive. Aimé reste en arrière garde, les autres prennent la direction de la tête du train. Ils sont accueillis par des rafales de Thompson, très dissuasives. Nos héros se perdent en conjecture sur les manières de progresser sans se faire hacher, mais ils ne trouvent pas l'idée géniale. On entre dans le Tunnel du Simplon et la pression atmosphérique compresse nos tympan. Cela ne nous empêche pas d'entendre la mélodie sourde d'une incantation en turc mâtiné d'accent italien. Lomond tire au jugé sur des sectateurs que l'on devine rampant sur le tas de charbon. Nous nous replions dans le wagon des malles. Nous décidons d'actionner les freins manuels pour arrêter le train ou du moins, le ralentir.

Nous voilà tous à la manœuvre avec le personnel disponible. Des crissements d'acier projettent des gerbes de limailles ardentes qui viennent flasher sporadiquement les murs sales du tunnel. Malheureusement, un sort maléfique a transformé les freins en amas de chair.

Aimé a un mauvais pressentiment, il cherche Michael Mathieu. Il déambule dans les couloirs quand un choc arrière vient le faire tituber. Un wagon vient de s'accrocher en queue de rame. En se penchant par la fenêtre, le docteur aperçoit une petite cathédrale de pierre du plus pur style gothique. Le son d'un ballet de cloches se fait entendre, des senteurs d'encens se répandent dans les wagons. L'Orient-Express et son parasite sortent du tunnel.



Cathédrale et prince puzzle

Aimé se fait ouvrir le coffre fort et s'empare de trois des quatre parchemins. Il part se cacher une nouvelle fois. Les autres investigateurs, sauf Lomond et Brian, se sentent comme aspirés par la cathédrale. Fu ouvre la grande porte de bois sculpté et dévoile une grande nef. À intervalle régulier, une vingtaine de gorilles, en tenue médiévale chamarrée, tiennent devant eux un grande hallebarde.

Des lustres se balancent à 10 m sous les fines croisées d'ogive. Le doux fumet de mets délicieux vient caresser et humidifier nos papilles. Des plats et des flacons multicolores recouvrent de longues tables. Des convives boivent, mangent, rient, dansent, c'est la fête. Un page vient à notre rencontre et nous demande de déposer nos armes sur le coussin qu'il tient à bout de bras. Nous nous exécutons, nos regards fixés sur un grand dais de tissus d'or. Le page nous installe à table face au petit pavillon de tissu. Le rideau central se relève et dévoile un être étrange. Un homme puzzle dont chaque morceau est relié par d'étranges liens n'est vêtu que d'un pagne de satin rose. D'une voix ampoulée, il nous offre l'hospitalité et nous souhaite une longue et belle vie si nous lui remettons le Simulacre de Sedefkar. *« Vous avez par vos agissements impétueux gravement troublé l'ordre des mondes oniriques. Il m'appartient de remédier à ce désordre. Selim Makryat n'a pas tout appris à son fils félon. Je peux vous enseigner un sort enfantin pour éliminer cet outreucidant, mais vous m'apporterez le Simulacre. »*

Nous nous concertons. Le prince puzzle se rapproche et fixe intensément le Professeur Worth. Ce dernier l'interpelle : *« Mon bon prince, je serais personnellement prêt à vous remettre ce que vous nous avez demandé mais il nous faut des compensations. Pour ma part, ce sera une bonne cure de rajeunissement et surtout l'assurance de perdre mon pucelage »*. Plus il regarde le prince *« en morceau »*, plus il met un nom sur ce visage. Il l'a rencontré déjà deux fois, la première en 1893 à Istanbul, le mentor français de la houri de la secte du fez rouge et plus récemment à Lausanne, le duc Jean Floressas des Esseintes.

La proposition du prince puzzle fait son chemin parmi nos héros. Ils sont las de prendre des coups pour des prunes. Il nous propose de le suivre, nous grimpons dans les hauteurs de la cathédrale pour améliorer notre analyse et point de vue. En grim pant avec lui, nous comprenons que l'assemblage façon puzzle est une illusion d'optique pour dissimuler une armure de la même facture que celle de Sedefkar.

Le prince nous montre le train. Lentement, celui-ci est entrain de se transformer pour devenir une horrible entité très ancienne. Mehmet a invoqué celui qu'il nomme l'Écorché mais qui porte un nom très ancien que l'on ne peut pas prononcer ici. Le temps aussi n'obéit plus aux règles universelles. La chose train se tord et se déplace à une vitesse folle, nous venons, sans nous arrêter, de dépasser la gare de Lausanne. La confusion règne dans nos têtes, un sort contre le Simulacre si âprement conquis et reconquis. Nous sommes d'accord l'échange. *« Diablesse Laquée »* scelle le pacte en quelques mots.

Le prince est satisfait : *« Mehmet utilise un sort qui lui permet de « transvaser » ses organes vitaux dans son hôte dont il garde une partie de ses souvenirs. Je vous apprends le sort, vous tendez la main droite vers le torse de la personne soupçonnée, ensuite, vous prononcez un mot secret de trois syllabes et le transfert sera annulé. Attention, le jeteur du sort risque de souffrir de graves séquelles. Ne vous trompez pas ! »* Tout sourire, il conclut : *« Alors, qui veut que je lui apprenne le mot secret ? »*

Fu, Houdin, Elena et Lukic refusent. Worth se sacrifie. Le prince lui apprend la gestuelle et lui chuchote le mot déclencheur. Worth est libre de ses mouvements et part chercher le Simulacre dans un train fou qui perd de sa consistance chaque seconde. Les autres sont bloqués dans la cathédrale, le prince reprend sa place sous son dais d'or, les convives boivent, mangent, rient, dansent... la fête continue.

Pendant ce temps, Lomond et Brian récupèrent la malle du Simulacre et se préparent au pire. Le train « mute » et ils ne savent pas où se cacher. Dieulevin est complètement dépassé. Assis sur le toit d'un wagon, il jette les parchemins à l'extérieur, préférant les confier à Mère Nature qu'aux abominations que nous entourent. Il rejoint l'écossais et le journaliste du Times mais ne leur avoue pas son forfait. Worth arrive au wagon restaurant, un des endroits les moins atteints par la corruption. Il retrouve le reste des passagers totalement sidérés et le trio avec la malle. Le Professeur leur fait un point sur la cathédrale et leur marché avec le prince. Les aventuriers sollicitent l'aide des passagers, en vain. Ils repartent seuls en trainant une malle qui se fait de plus en plus lourde vers la cathédrale.

Houdin se ravise et annonce au prince qu'il est d'accord pour apprendre le sort. Contrit, il se présente à genoux devant le prince. Le monarque, souriant, se relève pour adouber son nouveau disciple. Mais Richard a bien préparé son coup. Il dégaine une dague qu'il avait bien dissimulée et la plante promptement dans la jugulaire royale. Mais elle glisse sur l'armure comme un pet sur une toile cirée. D'un morceau de bouche jaillit « *Nous n'avons plus d'accord !* ». Les portes de la cathédrale s'ouvrent. Tout le monde s'enfuit, la corruption a franchi une nouvelle étape, des tentacules jaillissent de tout côté et fouettent tout ce qui passe à leur portée.

Le quatuor à la malle avance avec beaucoup de difficultés. Aimé, devant, taille difficilement des appendices. Le sol devient spongieux, parfois gluant et des sucs puants suintent des parois. Ils arrivent à quelques mètres de l'entrée de la cathédrale quand les portes s'ouvrent. Le prince puzzle est rentré dans une colère noire, il hurle au parjure et levant sa canne épée, il se jette à la poursuite des félons.

Il y a dans la vie des moments magiques où l'on voudrait voir le temps s'arrêter. Celui-ci en est un. Un quatuor harassé traîne une malle maudite dans un décor d'apocalypse, un homme terrifié fuit et à ses basques un être improbable brandit une canne épée, le reste du groupe se fraye un chemin parmi des convives à moitié ivres et des singes menaçants agitant leur hallebarde. La malle se fige dans un flop douteux, les hommes ont sorti comme un seul homme leurs armes. Houdin crie quelque chose et se jette à terre. Les armes crachent leurs balles brûlantes sur cette aléatoire forme en pagne de satin rose. Dieulevin est saisi par un tentacule et se retrouve à l'extérieur, suspendu dans le vide, sa vie ne tenant qu'à un pseudopode. La malle se déverrouille et les pièces du Simulacre se mettent à tourner lentement dans les airs. Les balles impuissantes s'écrasent sur le prince qui se rapproche du Simulacre. De la cathédrale, Fu et les autres sont sortis et font feu sur le prince qui est maintenant presque en dessous du Simulacre. Houdin se jette dans les jambes du monarque et réussit à le faire trébucher. Il fait quelques pas avant de retrouver son équilibre. Les pièces de l'armure tombent et se déplacent comme un seul homme vers Michael Mathieu que personne n'avait remarqué et qui se tenait non loin de la malle.

EN– le Professeur attendait ce moment pour agir, CU– il place sa main sur le torse du Chef de Train et lance le sort que lui a appris le prince, LE– la troisième syllabe retentit. Worth se retrouve couvert d'entrailles fumantes et en perd momentanément le sens commun. Techniquement, Mehmet Makryat n'existe plus. Nous avons terrassé notre ennemi.

Le prince est confus. Ses pièces ne sont pas très bien ajustées, il a un orteil à la place de l'œil. Il retourne vite se cadenasser dans sa cathédrale.

Nous sommes le 3 mars à 8h00 sur le quai d'une gare parisienne. Le train tout pimpant ne garde aucune stigmite des horreurs de la nuit mais inexplicablement, il a quatre heures d'avance sur l'horaire habituel et il occupe un quai qui n'est pas le sien. Les passagers sont désorientés, certains, blessés. La Compagnie des Wagons Lits se met en quatre pour rapatrier tous les voyageurs dans le grand salon d'un hôtel de luxe. Fu, réactive, propose que nous rejoignons le jour même Londres par avion. Nous filons au Bourget où un Farman Goliath trône sur une piste. On dirait un bus suspendu à des ailes. On nous distribue des couvertures et des boules de coton à mettre dans les oreilles, c'est notre baptême de l'air dans le bruit et les vibrations en tous genres et, à peine, l'avion dans les airs, nous nous endormons, exténués.



Islington, la mort rode

De retour à Londres, nous prenons quelques soins et un peu de repos bien méritée. À la lecture de la presse des derniers jours, un article attire notre attention, un nouveau meurtre dans le quartier Islington où se trouvait le bazar de Mehmet Makryat. Le corps d'un vagabond a été retrouvé dans la cave d'un pub, sans lien avec le meurtre d'un commerçant du quartier. Alors que nous faisons un point sur la situation, Dieulevin révèle enfin qu'il a jeté les parchemins dans la nature. Worth qui sirotait un thé manque de s'étouffer, surexcité. Il baragouine des « *Inconscient, bougre d'âne, Lomond, etc...* ». Il se calme et finit par expliquer que le « remède de la malédiction du Simulacre » était inscrit dans un des parchemins. Nous voilà condamnés à périr à petit feu s'exclame-t-il ! Pour Dieulevin, on a coupé la tête du cerbère mais Makryat a peut-être comme l'animal mythologique la possibilité de se régénérer et de frapper ensuite la monarchie britannique comme prévue. Houdin propose de disperser les pièces du Simulacre, mais plus personne ne l'écoute, tout le monde se dispute.

Un marchand d'Islington tué Des signes de lutte

Le propriétaire d'une boutique d'Islington a été retrouvé mort dans des circonstances étranges. M. Robert Osborne, de Vêtements pour hommes Osborne de la rue Nelson, a été retrouvé mort dans sa boutique par l'une de ses employées qui venait au travail. L'inspecteur Phillips, de Scotland Yard, a déclaré : « Le magasin avait été en partie détruit, ce qui indique une lutte qui aurait dû être

plutôt bruyante. Cependant, les portes étaient verrouillées et nous n'avons trouvé aucune trace d'effraction. » demande à tous ceux qui étaient à proximité de la rue Nelson entre cinq heures hier matin et sept heures ce matin de se présenter à la police. »

Un vagabond tué à Islington

La police nie tout lien avec le meurtre du marchand

La rue Combe sera partiellement fermée aujourd'hui puisque la police enquête toujours sur le meurtre d'un vagabond dans la cave du pub Bookbinders Arms, bien connu à Islington.

L'inspecteur Phillips de Scotland Yard a déclaré : « Le corps d'un vagabond a été retrouvé ce matin dans la cave du Bookbinders. Il a été sauvagement attaqué et nous demandons à tous ceux qui pourraient avoir des informations de se présenter à la police. »

Lorsqu'on lui a demandé s'il pouvait y avoir un lien avec la mort de M. Robert Osborne, sur la rue Nelson, l'inspecteur a répondu : « Je nie catégoriquement tout lien entre ces deux cas. M. Osborne a été étranglé alors que cet homme a reçu plusieurs coups de couteau à la poitrine. »

À 16h00, Brian va prendre des nouvelles au Times. Worth se précipite au British Museum pour tenter de trouver une « copie » des parchemins maintenant qu'il sait qu'ils sont perdus, mais il comprend qu'il sera mort avant d'avoir trouvé quoi que ce soit. Lomond, Aimé et Richard partent visiter les lieux des deux meurtres dans le quartier Islington. La nipponne prend contact par téléphone avec Elena Costanza.

Au Times, Brian dépose ses pellicules et celles de Gatling pour les faire développer. Il a la chance de pouvoir lire en exclusivité un article qui paraîtra demain sur la disparition d'un instituteur dans le quartier Islington, Arthur Bowman, 53 ans. Le trio pénètre dans la boutique Osborne, spécialisée dans les vêtements décontractés pour homme et femme. À l'intérieur, trône un portrait du défunt avec un crêpe noir sur un montant du cadre. Une vendeuse officie, nos investigateurs investiguent. Houdin fait briller les billets mais n'a pas le savoir faire du roué Lord écossais. La jeune femme raconte : « *Comme tous les matins, j'ai ouvert la boutique et j'ai découvert le corps du patron au pied de l'escalier au milieu des étagères renversées, mort étranglé. Près de son corps, il y avait un blouson tailladé mais ce n'étaient pas des traces d'un couteau mais plutôt des déchirures faites par des griffes* ». Lomond voudrait visiter l'étage et la cave, mais la jeune femme refuse. Lomond sort l'artillerie lourde et étale un billet de 10 livres qui font écarquiller les beaux yeux de la vendeuse.

Elle souffle « *Revenez dans demi heure* ». À l'heure dite, nos héros sont à la porte de la boutique, une pancarte indique qu'elle est fermée pour cause d'inventaire. Lise, la vendeuse, ouvre la porte. À l'étage, se trouve un petit appartement que le défunt occupait la semaine. Le weekend, il retournait auprès de sa mère. Nous ne remarquons rien de particulier, ni dans l'appartement, ni dans les livres de compte, ni dans le coffre fort. Le temps passe et Houdin sympathise avec Lise, une avenante brUNETTE. De fil en aiguille, la jeune femme se laisse embrassée et finit culbutée dans la réserve, le cul à l'air et la tête contre un mur. Houdin œuvre avec force coup de rein pour satisfaire mère nature. Content de lui, il finit par se retirer, en tachant au passage le parquet lustré. La brune le toise, déçue de la brièveté de leur échange, mais, tout à sa fierté de male dominant, il ne comprend pas l'allusion.

Un instituteur disparaît à Islington

Qu'est-il devenu ?
La police appelle à l'aide.

La police s'inquiète de la disparition de M. Arthur Bowman, 53 ans, un instituteur de l'école de Hanover Street, à Islington. Sa disparition a été signalée par sa logeuse, M^{lle} Jane Parks, après qu'il ne fut pas revenu à sa pension d'Orleston Road, Islington. Une absence étonnante pour cet instituteur respecté, bien vu par les habitants du quartier depuis des années. À la vue des événements récents, la police demande aux personnes disposant d'informations de contacter l'inspecteur Joseph Phillips.

Pucelage et dépucelage

Pendant ce temps, le bon docteur est dans la cave. La fouille ne donne rien, mais il reste le tas de charbon, une spécialité de Dieulevin. En insistant, il finit par remarquer que le tuyau remontant de la chaudière à charbon est comme neuf alors qu'il devrait être maculé de suie. Il a été soigneusement nettoyé. Malgré une inspection à la loupe, nous ne parvenons pas à comprendre ce qui s'est tramé ici.

À 21h30, nous nous retrouvons tous au Bookbinders Arms, le pub où a été retrouvé le vagabond mort. Fu a pris la précaution de se grimer en garçon. L'ambiance est très animée et personne ne nous remarque lorsque nous fouillons la cave, lieu du crime. Mais les recherches restent vaines et le patron n'a rien vu. Notre petite troupe se transporte nuitamment à la pension d'Orleston Road où logeait l'instituteur, Arthur Bowman. Sur le chemin, nous passons devant la sinistre bâtisse de Mehmet Makryat. Nous voilà à la pension, un vieux bâtiment de deux étages. La logeuse M^{lle} Jane Parks, une petite femme sèche, 60 ans, l'air revêche, nous accueille en robe de chambre élimée. Elle campe sur son seuil et pas moyen de la faire bouger. Elle est à moitié sourde et se sert d'un cornet acoustique, un léger duvet orne son menton. Elle tire sec sur une grosse pipe de bruyère qui crachote, il y a du tirage. La donzelle a tout de suite repéré le Professeur, un homme de qualité. Worth, dans ses petits souliers, minaude mais finit par lui avouer « *Je n'aime que les femmes de plus de 2000 ans* ». La vieille, dépitée, lui confirme qu'elle n'a pas vu son locataire depuis hier soir, un homme si ponctuel et poli. « Garçon Céleste » feint un malaise. M^{lle} Jane s'émeut et nous fait rentrer dans sa loge. Lomond et Houdin en profitent pour monter aux étages.

Au rez-de-chaussée, on « cuisine la vieille ». On apprend que l'instituteur enseigne dans une école privée proche et mène une vie exemplaire, sans aucune visite. Il loge à l'appartement numéro 5. Brian s'éclipse discrètement pour prévenir le duo à l'étage. Mais trop tard, l'écossais a déjà forcé une porte. Par chance, c'était la bonne. Brian redescend et sort fumer une cigarette dehors, histoire de faire le guet. Il repère une forme humaine à l'angle de la rue qui surveille la maison. Kitchen de retour chez la logeuse informe Fu de la surveillance. La geisha sort pour essayer de capturer l'inconnu en planque. Worth, esseulé, fait la conversation à M^{lle} Jane, de plus en plus émoustillée par le nabot. Selon l'expression populaire, on dirait qu'il lui tient la jambe, mais la donzelle a d'autres vues. Elle a un meublé de libre et lui propose d'aller le visiter maintenant. Le Professeur se lamente depuis le début de cette aventure sur sa prétendue « virginité » et voilà qu'il fait sa mijaurée. Mais la bécasse velue est autoritaire : « *Attendez-moi là, le temps que je me prépare !* ». Elle court vers son bidet jaunie.

Dieulevin en profite pour visiter la cave. Bien sur, il trouve un tas de charbon. Le diplomate, persuadé que ce tas de coke cache un secret, s'y plonge carrément et se noircit pour rien. Il remonte, dépité, aussi noir qu'un ramoneur en fin de journée. La loge est vide. Cela tombe bien, il va pouvoir se décrasser. Lomond et son ombre ont fouillé chaque millimètre de cet appartement et à part une revue un peu cochonne, ils n'ont rien trouvé. Au deuxième étage, M^{lle} Jane introduit un Professeur résigné dans son antre. Elle se fait pressante et roucoule, le Professeur désespéré se résout à lui parler de zèbres sans rayures et de la mosquée verte, il est incohérent, il est perdu. La logeuse se lasse, le plante là et retourne dans sa loge. Fu, suivie de Brian, se met en chasse. Elle progresse discrètement et débusque un gamin en planque. Alors qu'elle pensait le surprendre, elle se fait repérer et le jeune se carapate. Une course poursuite s'engage mais le môme n'est pas de taille. « Lièvre des Steppes » le plaque au sol. Il exhibe une carte de visite de l'inspecteur Phillips de Scotland Yard et explique qu'il lui a demandé d'ouvrir l'œil et de lui rapporter tout incident dans le quartier. Fu le sermonne gentiment et lui remet une livre avant de le laisser partir.

Dieulevin, nu, est à ses ablutions quand il voit M^{lle} Jane rentrer dans la cuisine. Il balbutie, mais les yeux de la vieille sont rivés sur un endroit précis de son anatomie. Elle en devient cramoisie et tend la main vers l'objet de tous ses désirs. « *En voila une affaire, dépuceler une femme velue d'un certain âge, c'est un boulot pour Worth !* » pense dans son fort intérieur le français. « *Il ne sera pas dit que j'ai failli, Lomond en ferait des gorges chaudes pendant un siècle* ». Aimé ferme les yeux, il sent les lèvres chaudes de la femme envelopper son gland turgescant... Le français sort vainqueur, M^{lle} Jane reste pâmée sur son évier.

Nous allons au bazar de Mehmet Makryat. La bâtisse dégage une aura inquiétante. Rien de changé dans le magasin, qui est toujours un fouillis chaotique de bazar. Soudain, du plafond, un diable de chair avec le visage grimaçant de Beddoes tombe sur Dieulevin. Avec ses pseudopodes, il s'emploie à sucer le français. Deux fois dans la même soirée, ce serait trop. Brian réagit très vite et éventre avec son couteau l'ectoplasme de chair sanguinolente. Nos terribles expériences ont parfois du bon ! Nous progressons avec beaucoup de précautions pour monter à l'étage.

Une mauvaise ampoule dévoile un étrange décor. À la place du grand tapis oriental, un grand pentacle complexe est tracé au sol. Le Professeur est certain de l'avoir déjà vu dans un des parchemins de Sedefkar. Les motifs incompréhensibles sont gravés dans le bois du plancher.

Dans la chambre à coucher, un léger grincement attire nos regards vers l'armoire. Avec d'infinies précaution, nous ouvrons le placard, nous y découvrons un homme, les yeux exorbités, tremblant, déshydraté et en état de choc. Il a des suçons purulents sur le torse et les bras. On le sort de l'armoire, Dieulevin lui prodigue des premiers soins et le fait boire. Petit à petit, l'homme reprend ses esprits. Il s'agit de l'instituteur Arthur Bowman. Sur le chemin de retour de l'école, il est passé devant le bazar comme à son habitude. Un bruit a attiré son attention et il s'est approché de la maison. Quelqu'un l'a assommé et enfermé dans la bâtisse. Il se souvient avec horreur d'une bête de chair venant le « suçoter ». Il a eu la force de se cacher dans le placard pour échapper au monstre et depuis, terrifié, il est resté là.

Sur le bureau, nous trouvons un parchemin ficelé d'un ruban rouge, une note manuscrite en anglais posée près du rouleau. « *Maitre, comme vous l'avez demandé, le Simulacre sera présent. Votre serviteur* ». Pour le parchemin, le Professeur est formel, c'est bien un original de Sedefkar. Dans le tiroir, nous trouvons des documents manuscrits de la même écriture que la note. Dieulevin confirme qu'il s'agit de l'écriture de Beddoes. Le parchemin décrit deux rituels de purification. Le premier permet de retarder de quelques jours l'échéance fatale de la malédiction du Simulacre et nécessite le pentacle et le Simulacre. Le second annule définitivement la malédiction et demande en plus le sacrifice d'un prince de sang royal.

Le 4 mars, à deux heures du matin, nous sommes de retour avec Bowman chez Brian. L'homme toujours choqué a du mal à retrouver ses esprits et Worth lui propose une séance d'hypnose. Cela fonctionne. Il revit son rapt, la bête de chair, l'armoire, etc... Le Professeur par un « tour de force » réussit à lui faire oublier son martyre et lui plante de faux souvenirs. On l'a retrouvé prostré derrière des poubelles après une horrible beuverie au Bookbinders Arms. Il aurait pu pour oublier un écart de conduite avec M^{lle} Jane...

Fu et Aimé appellent l'inspecteur Philips à Scotland Yard. En pleine nuit, l'inspecteur dort chez lui, mais comme il y a urgence, le planton accepte de le prévenir. Une heure après, Philips sonne chez Brian. Un homme de grande taille, bien habillé, portant une fine moustache, écoute avec attention notre récit et la découverte de Bowman. Il nous apprend que le vagabond assassiné portait les mêmes blessures que celles de l'instituteur. Philips nous remercie pour notre collaboration et nous remet sa carte avant de se retirer, sûrement une habitude chez lui.

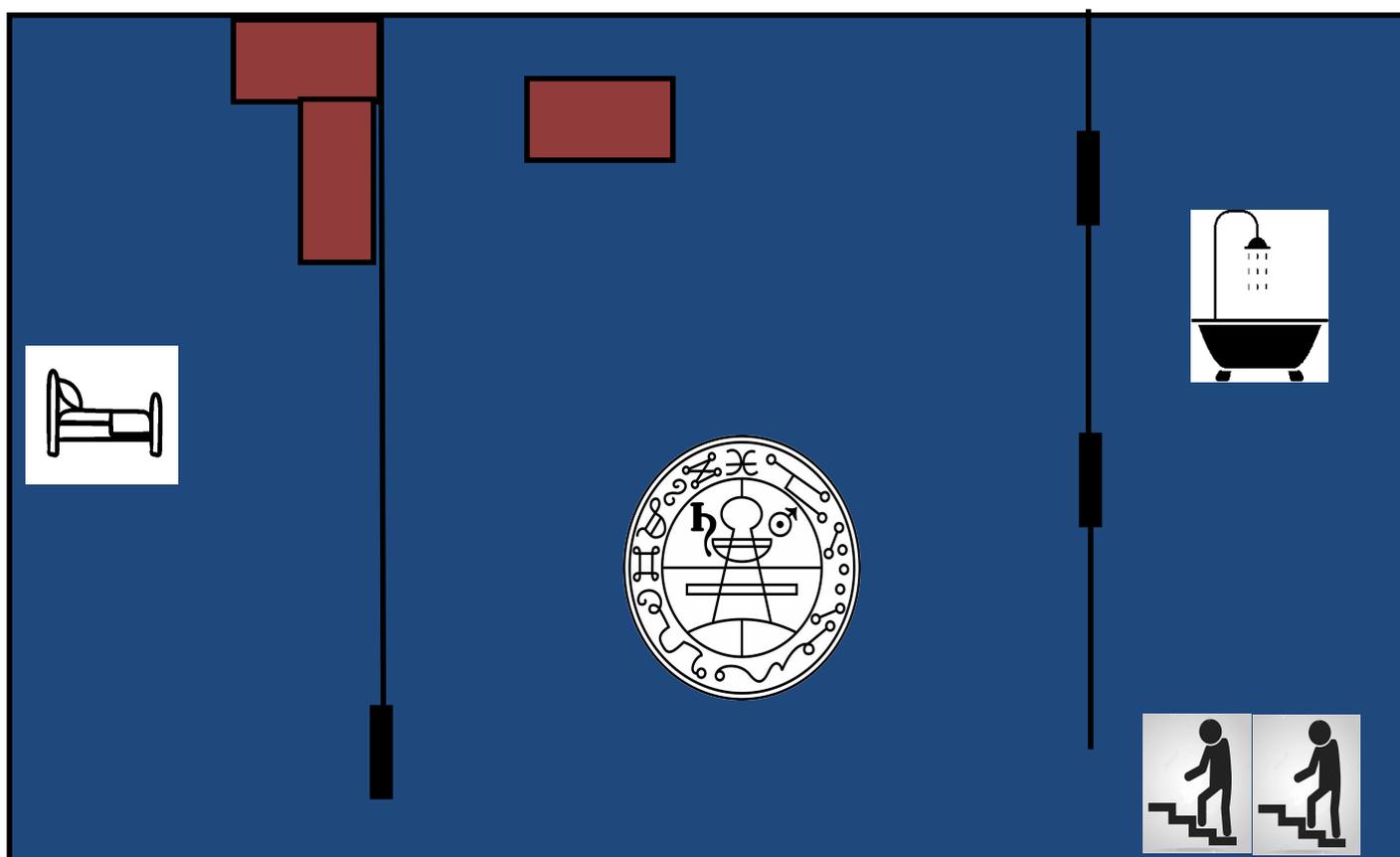
Dans le bazar...

Au petit déjeuner, le chancre de Lomond a pris de l'ampleur et une forte teinte violacée. Worth a de plus en plus besoin de boire de l'eau, une véritable malédiction pour lui. Par désespoir, Dieulevin s'est rasé le crâne tant ses cheveux s'étiolaient. Les démangeaisons de la nipponne se sont encore amplifiées et son doux ventre n'est plus qu'une croute purulente. Selon nos calculs, l'échéance fatale est pour 22h00 si nous ne faisons rien. L'urgence est réelle et nous ressentons la terrible pression. Lomond en perd le bon sens et la raison. Il est évident que nous devons lancer au plus vite un des rituels, ne serait-ce que pour gagner quelques jours de sursis. Mais l'écossais souhaite encore faire des recherches en bibliothèque sur le quartier de St John Church et ensuite revisiter les restes de la maison du Professeur Julius Smith. Nous n'avons plus le temps et Lord renonce à ses frasques. Pour le rituel, le Professeur n'aura pas le temps d'étudier finement le parchemin, il se contentera d'une lecture phonétique.

Nous voilà donc en chemin vers le bazar avec la malle et son contenu maléfique. Quel sera notre destin ? Nous pénétrons par l'arrière de la maison, Houdin se charge de la porte. Mais Lomond a une intuition, il veut visiter le cabanon de jardin. L'homme s'en va en toute discrétion sous nos yeux ébahis. Avec toutes les précautions dignes du vol des bijoux de la couronne, il crochète un vieux cadenas rouillé. Lomond ouvre la porte usée, tous ses sens aux aguets et découvre le spectacle ordinaire de quelques outils de jardinage négligemment rangés et de tranquilles toiles d'araignée.

Nous revenons à nos affaires. Nous montons la malle à l'étage. Des arcs électriques se forment au niveau des symboles complexes et courent sur les murs de la pièce. C'est très impressionnant. Worth, encadré par Houdin et Lukic, déroule le parchemin et entame sa litanie phonétique.

Soudain, le serbe est pris de convulsions. Il tombe au sol en se tordant de douleur. Les arcs électriques convergent vers lui et le malheureux vomit littéralement ses organes.



La bouillie d'organes s'anime et se regroupe. Une enveloppe se forme et les recouvre pour former une caricature d'homme. Les contours s'affinent encore, une carnation s'installe. Lukic n'est plus qu'un résidu de vieux cuir tanné. Face à nous, écorché, se tient Mehmet Makryat qui a maintenant un troisième œil au milieu du front. Worth continue son incantation comme envouté. Nous défourailons nos armes et du plomb brûlant s'abat sur l'écorché. Il semble invulnérable sous cette forme. « *L'Écorché est mon seigneur et maître, il vous récompensera lors de sa venue, mettez-vous à genoux pour l'accueillir* ».

Fu, qui ne fait jamais rien gratuitement, s'était mise en retrait et a pris le temps de viser le troisième œil avec son arc. La flèche décochée file dans les airs et se fiche dans sa cible. Mehmet a un soubresaut et se tient le visage. L'occasion est bonne, nos aventuriers se précipitent au contact à l'arme blanche. Seul Lomond se réserve pour une future frappe sûrement étudiée et complexe. Le pentacle rougit, se craquèle, se fendille et éclate dans une gerbe d'esquilles fumantes. Un Écorché plus impressionnant, immense, couvert de runes, se matérialise, sortant du pentacle, les deux mains en appui comme s'il émergeait d'un puits. Sa présence nous tétanise, nos volontés sont contraintes. Nous nous déshabillons frénétiquement, il est impossible de supporter plus longtemps la blessure infâme du tissu sur nos chairs. Dans le même temps, les arcs électriques tracte la malle près du pentacle. Elle s'ouvre libérant les pièces du Simulacre qui entament une danse circulaire dans l'air autour de nous.

Makryat l'interpelle : « *Écorché, tue ces infidèles, ils ne te méritent pas ! Fais ce que je te dis, je suis le porteur du Simulacre !* ». L'Écorché répond : « *Nul ne portera le Simulacre !* ».

Dieulevin a l'intention de s'emparer d'une pièce du Simulacre pour empêcher son union avec l'Écorché. Il pressent que cela serait terrible pour l'humanité. « *Blancheur d'Albâtre* », nue, à genoux, tremblante, la tête inclinée sur ses bras, tend son Katana vers le géant et dit : « *Je suis au service du dragon pourpre et nul ne peut donner des ordres au dragon pourpre* ». Le Lord écossais, nu comme un vers, ne renonce à rien. Pendant que les autres faisaient des phrases, il enfonce magistralement sa lame dans le plexus de Makryat qui couine. Houdin essaye sans égaler le maître. Et que croyez vous que fait Worth, le ladre ? Préparerait-il un acte héroïque ? Non ! Le nabot à poil se glisse dans la malle pour se cacher. De son côté, Brian picote gentiment Mehmet. Le sectateur essaye d'attraper les pièces de l'armure virevoltantes tout en rendant coup pour coup. Il hurle : « *Obéis-moi, je suis ton maître !* »

De la malle entrouverte, Worth, que toute raison a abandonné, fixe l'arrière train de la geisha où un joli et doux abricot est niché. Le Professeur, disons le crûment, s'astique furieusement le manche tout en ânonnant son incantation. Il arrive à la fin de tout dans une extase mystique. Deux gouttes de sperme perlent de son gland et le sort d'annulation est jeté. Lomond et Houdin ont bien affaibli Makryat qui n'a cessé d'appeler le Simulacre à lui. Sa forme « humaine » semble en régression. Worth a retrouvé quelques esprits. Le petit homme muni de sa canne épée sautille pour bloquer la course des pièces du Simulacre. Il réussit à en faire dévier une de sa trajectoire, une aubaine pour Aimé, à l'affut qui se saisit enfin de la tête et file comme un dératé vers la salle de bain. Il lance la tête par la fenêtre, la vitre vole en éclats. L'artefact rebondit dans le jardinet et s'arrête devant la porte de l'abri. Le reste de l'armure se rapproche encore de Mehmet qui essaye d'éviter les assauts répétés de « Tic et Tac ». Fu reprend du service. « *Flèche d'Airain* » fracasse un miroir dans la salle de bain et en récupère un grand morceau bien effilé. Worth avec sa canne épée a entamé une danse du sabre autour de l'Écorché. De temps à autre, des morceaux de chair viennent se coller sur son torse malingre et glabre.

Aimé, à force de se tortiller, réussit à passer par la fenêtre. La chute n'est pas trop sévère. Il ramasse son trophée dans le jardinet. Il est heureux et toutes ses avanies semblent s'être évanouies.

Quand Dieulevin sauve l'humanité

Dieulevin cherche à fuir au plus loin des horreurs de l'étage. Il est stoppé net. Il est stoppé net. Une créature d'une autre dimension se matérialise face à lui, une sorte de mante religieuse humanoïde. Le docteur tente un cadrage débordement mais le voilà comme téléporté au milieu de la mêlée. La canne épée du Professeur a failli lui emporter une oreille. Dans ses mains, la tête de l'artefact semble prendre vie et veut rejoindre l'armure qui est toute proche d'un Mehmet rayonnant mais lardé de toute part. Dieulevin, déterminé, se souvient des paroles de l'entité : « *Nul ne portera le Simulacre !* »

Il s'approche du pentacle, s'agenouille en tendant la tête du Simulacre vers ce géant si calme. Aimé parle : " *Seigneur, si nul ne peut porter le Simulacre, il t'appartient de le détruire !* » Le pentacle rougeoie, le regard impassible du démon se tourne vers Mehmet, sa tête éclate comme une pastèque trop mûre, son corps se délite en poussière.



Nous fuyons, nous courons, tous nus. À l'extérieur, des gens nus et apeurés errent sans but, beaucoup hurlent leur folie. Dix minutes plus tard, nous sommes recueillis par les pompiers. Après un bref bilan de santé, nous sommes de retour chez Brian. La fatigue et les émotions ont raison de nous, nous nous écroulons pour dormir.

Le 5 mars 1923, il règne une drôle d'ambiance. C'est la fin, même si une multitude de questions reste en suspens. Lukic est mort et nous manque déjà. Fu nous a fait part de son souhait de partir, mais elle nous a tous invités ce soir à prendre un dernier repas avec elle au Claridge.

Le diner est excellent, même si le cœur n'y est pas. Lomond lance bien quelques piques sur son « non ami » Dieulevin, mais en vain. Soudain, des « officiels » se présentent à notre table. La délégation est menée par Elena Costanza qui nous présente de vénérables messieurs de la Maison du Roi. Ils nous remettent très cérémonieusement un bristol de remerciement de la main du roi...

Aimé Dieulevin

ANNEXE



LOMOND



WORSTH



FUYUKA



LUKIC

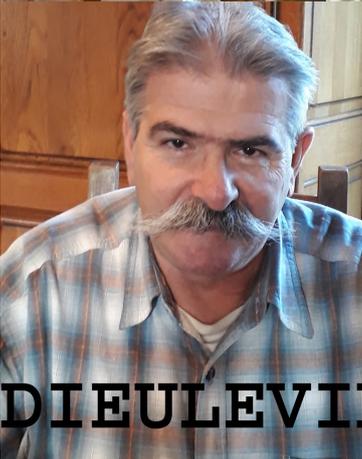


BRIAN



ZECKY

Maitre des arcanes



DIEULEVIN



HOUDIN

